

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Michael Luis Gregory Graeter**

**Die Erzeugung von Spannung  
im Horrorfilm:**

**Filmische Gestaltungsmittel  
und eine Analyse ausgewähl-  
ter Szenen aus „Der weiße  
Hai“ und „Insidious“**

**2016**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Die Erzeugung von Spannung im Horrorfilm:**

### **Filmische Gestaltungsmittel und eine Analyse ausgewähl- ter Szenen aus „Der weiße Hai“ und „Insidious“**

Autor/in:

**Herr Michael Luis Gregory Graeter**

Studiengang:

**Film und Fernsehen**

Seminargruppe:

**FF12wR6-B**

Erstprüfer:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

Zweitprüfer:

**Jörg Schwitalla**

# **BACHELOR THESIS**

---

**Creating suspense in horror  
movies:**

**cinematic techniques and an  
analysis of selected scenes  
from “Jaws” and “Insidious”**

author:

**Mr. Michael Luis Gregory Graeter**

course of studies:

**Film and Television**

seminar group:

**FF12wR6-B**

first examiner:

**Prof. Dr. Detlef Gwosc**

second examiner:

**Jörg Schwitalla**

---

## **Bibliografische Angaben**

Graeter, Michael:

Thema der Bachelorarbeit:

Die Erzeugung von Spannung im Horrorfilm: Filmische Gestaltungsmittel und eine Analyse ausgewählter Szenen aus „Der weiße Hai“ und „Insidious“

Topic of thesis:

Creating suspense in horror movies: cinematic techniques and an analysis of selected scenes from “Jaws” and “Insidious”

91 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2016

## **Abstract**

Diese Wissenschaftliche Arbeit thematisiert die Definition von Spannung und wie man diese durch filmische Gestaltungsmittel erzeugen kann. Außerdem werden unter Berücksichtigung jener filmischen Gestaltungsmittel ausgewählte Szenen aus „Der weiße Hai“ und „Insidious“ analysiert.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis.....</b>	<b>I</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>	<b>III</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>IV</b>
<b>1 Einleitung .....</b>	<b>1</b>
<b>2 Definition von "Spannung im Film" ...</b>	<b>4</b>
2.1 Erklärung des Begriffs "Spannung" .....	4
2.2 Psychische und Physische Reaktionen .....	9
2.3 Wahrnehmungsunterschiede von Spannung im Film und in der Realität .....	13
2.4 Rezipientenumfrage zu "Spannung im Film" .....	15
<b>3 Filmische Gestaltungsmittel .....</b>	<b>16</b>
3.1 Dramaturgie .....	17
3.2 Kamera .....	20
3.3 Lichtgestaltung .....	23
3.4 Schnitt .....	24
3.5 Sounddesign .....	26
3.6 Musik .....	28
3.7 Special-Effects & Visual-Effects .....	30
3.8 Rezipientenumfrage zu filmischen Gestaltungsmitteln .....	32
<b>4 Szenenanalysen .....</b>	<b>35</b>
4.1 Vorhergehensweise bei den Analysen .....	36
4.2 Szenenanalyse "Der weiße Hai" .....	37
4.2.1 Dramaturgie .....	37
4.2.2 Kamera .....	39
4.2.3 Lichtgestaltung .....	51
4.2.4 Schnitt .....	51
4.2.5 Sounddesign .....	52
4.2.6 Musik .....	53
4.2.7 Special-Effects & Visual-Effects .....	53

---

4.3 Szenenanalyse "Insidious" .....	54
4.3.1 Dramaturgie .....	54
4.3.2 Kamera .....	55
4.3.3 Lichtgestaltung .....	60
4.3.4 Schnitt .....	61
4.3.5 Sounddesign .....	61
4.3.6 Musik .....	62
4.3.7 Special-Effects & Visual-Effects .....	63
4.4 Vergleich der Szenen .....	64
4.5 Rezipientenumfrage zu "Der weiße Hai" und "Insidious" .....	65
<b>5 Schlussbetrachtungen.....</b>	<b>67</b>
5.1 Vergleich der Meinungen .....	67
5.2 Schlussbetrachtung .....	68
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>V</b>
<b>Anhang.....</b>	<b>VIII</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>XIII</b>

## Abkürzungsverzeichnis

z.B.	zum Beispiel
Vgl.	Vergleiche
Zit.	Zitat
Engl.	Englisch
SFX	Special-Effects
VFX	Visual-Effects
CGI	Computer Generated Imagery

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Totale Stöckchen im Wasser .....	5
Abbildung 2: Halbtotale Junge und Mutter .....	40
Abbildung 3: Halbtotale Hund im Wasser .....	40
Abbildung 4: Nahe Brody beobachtet die Badegäste .....	41
Abbildung 5: Zweier Konversation zwischen Brody und einem Badegast .....	42
Abbildung 6: Nahe Brodys verdeckte Sicht .....	42
Abbildung 7: Totale Brodys Subjektive .....	43
Abbildung 8: Halbtotale Badegäste im Wasser .....	43
Abbildung 9: Zweier Brody und Frau .....	44
Abbildung 10: Totale Junge auf Luftmatratze .....	44
Abbildung 11: Zweier Konversation zwischen Brody und einem anderen Badegast....	45
Abbildung 12: Subjektive des Hais .....	46
Abbildung 13: Nähere Subjektive des Hais .....	46
Abbildung 14: Totale Hai-Angriff .....	47
Abbildung 15: Totale Junge wird gebissen .....	47
Abbildung 16: Subjektive Junge wird ins Wasser gezogen .....	48
Abbildung 17: Vertigo Brodys Reaktion .....	48
Abbildung 18: Amerikanisch Brody warnt die Badegäste .....	49
Abbildung 19: Halbtotale Badegäste fliehen aus dem Wasser .....	49
Abbildung 20: Amerikanisch Die Mutter des Opfers .....	50
Abbildung 21: Totale Zerrissene Luftmatratze wird an das Ufer geschwemmt .....	50
Abbildung 22: Hai-Modell „Bruce“ .....	54
Abbildung 23: Nahe Renai .....	56
Abbildung 24: Halbnahe Joshs Mutter .....	56
Abbildung 25: Subjektive Dunkler Flur .....	57
Abbildung 26: Halbnahe Josh .....	57
Abbildung 27: Totale Daltons Schlafzimmer .....	58
Abbildung 28: Totale Daltons Schlafzimmer mit geöffneter Tür und Dämon .....	58
Abbildung 29: Nahe Schlafender Dalton .....	59
Abbildung 30: Nahe Joshs Mutter mit Ranfahrt .....	59
Abbildung 31: Nahe Der Dämon steht hinter Josh (Shock-Cut) .....	60
Abbildung 32: Der Dämon wird geschminkt .....	63

Grafik 1: Umfrage: Welches filmische Gestaltungsmittel ist, deiner Meinung nach, das wichtigste beim Horrorfilm? .....	33
Grafik 2: Umfrage: "Der weiße Hai" (1975) und Insidious (2010) liegen 35 Jahre auseinander. Welchen davon findest du spannender? .....	64
Grafik 3: Umfrage: Magst du mehr klassische Horrorfilme (wie z.B. Psycho) oder Torture Porn (wie z.B. SAW)? .....	67



# Einleitung

## 1.1 Hinführung zur Thematik

"Spannung ist Kaugummi fürs Gehirn!"<sup>1</sup>

... sagte Alfred Hitchcock, einer der größten filmischen Manipulatoren aller Zeiten. Er gilt als „Master of Suspense“ und legte wichtige Bausteine für darauffolgende Filme. Ob er mit diesem Zitat meint, dass spannende Filme das Gehirn zwar wie Kaugummi kurzweilig beschäftigen, jedoch ohne Nährwert sind (oder in dem filmischen Fall: Moral), ist nicht bekannt.

Spannung ist ein wichtiger Bestandteil des Films. Sie ist ausschlaggebend dafür, ob Zuschauer sich für den Film interessieren, ihn anschauen wollen und schließlich Geld dafür ausgeben möchten. Langweilig erzählte Filme werden in der Regel schlechter empfunden als sehr spannende.

Jeder Filmemacher hat die Möglichkeit, die Zuschauer durch seinen Film emotional zu manipulieren. Dabei kann er fast alle Sinnesorgane des Menschen nutzen, um ihn in seine Geschichte eintauchen zu lassen.

Die vorliegende Arbeit behandelt speziell die Spannung, die in Horrorfilmen aufgebaut wird.

Spannung und besonders der Schock-Moment sind die wichtigsten Bestandteile von Horrorfilmen und machen dieses Genre aus.

---

<sup>1</sup> Hitchcock, Zit. nach BR, 2013, S. <http://www.br.de/fernsehen/bayerisches-fernsehen/sendungen/kino-kino/portraet-regisseur-alfred-hitchcock100.html> .

## 1.2 Grundlegende Fragestellung

Es gibt kein Erfolgsrezept, um spannende Filme zu erschaffen. Doch wie wird denn überhaupt Spannung beim Film erzeugt? Welche Möglichkeiten der Manipulation hat der Filmemacher? Welche filmischen Gestaltungsmittel sind effektiv? Welche sind veraltet? Welche Unterschiede gibt es zu älteren Horrorfilmen? Welche Gemeinsamkeiten gibt es und welche Gestaltungsmittel sind zeitlos? Ziel dieser Arbeit ist, dass der Leser einen groben Überblick über die wichtigsten filmischen Gestaltungsmittel bekommt und diese anhand von zwei Filmanalysen ebenfalls in der Praxis erkennen kann. Hierbei handelt es sich sowohl um die verschiedenen Meinungen von Wissenschaftlern als auch die des Verfassers selbst. Daher gibt es keine Garantie, dass die genannten Gestaltungsmittel immer funktionieren werden. Jeder Mensch empfindet Spannung anders. Doch soll die vorliegende Arbeit als eine Art Leitfaden fungieren, die auf bereits erfolgreich eingesetzte filmische Gestaltungsmittel zurückgreift.

## 1.3 Vorgehensweise und Methodik

Zu Beginn der Arbeit wird die Spannung anhand von einigen wissenschaftlichen Theorien definiert, um ein allgemeines Verständnis über die Thematik zu bekommen. Anschließend wird ein kurzer Überblick über die psychischen Reaktionen und Wahrnehmungen bei Spannungsempfinden gegeben. Denn diese psychologischen Aspekte spielen eine essentielle Rolle, speziell bei der Dramaturgie für Spannungserzeugung.

Der darauffolgende Punkt behandelt die verschiedenen filmischen Gestaltungsmittel der Spannungserzeugung in ihrer Theorie. Dabei wird zwischen Dramaturgie, Kamera, Lichtgestaltung, Schnitt, Sounddesign, Musik und Special-Effects unterschieden.

Anschließend wird jeweils eine Szene aus „Der weiße Hai“ und „Insidious“ auf jene filmischen Gestaltungsmittel analysiert und verglichen. Daraufhin wird die Theorie aus Kapitel 3 mit der Praxis in Form der Szenenanalyse verglichen. Außerdem werden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede beider Filme, die 30 Jahre auseinanderliegen, erläutert.

Für diese Arbeit wurde eine Onlineumfrage mit 300 Rezipienten durchgeführt. Ziel war es, einen groben Überblick über die Meinung von Filmkonsumenten (nicht in der Filmbranche tätig) in Bezug auf das Thema Spannung im Horrorfilm zu bekommen. Die Meinungen stellen keine Referenz dar und sollen lediglich als zusätzliche Gedanken gesehen werden. Dabei bezogen sich die gestellten Fragen auf die jeweiligen Hauptpunkte dieser Arbeit. Daher werden sie jeweils am Ende des Kapitels erläutert. Insgesamt wurden zehn Fragen mit Textfeldern oder zum Ankreuzen gestellt. Weitere werden durch Grafiken dargestellt. Bei den Textfeldern gehen die Meinungen zwar etwas auseinander, aber öfters wiederholen sich die Antworten. Die am häufigsten genannten Antworten sind in dieser Arbeit kurz erläutert. Die Meinungen der Rezipienten werden mit denen von den Theoretikern/Wissenschaftlern und dem Verfasser verglichen werden.

Zum Schluss kommt der Verfasser zu einem kleinen Resümee und stellt eine kurze Prognose für zukünftige Horrorfilme und deren Gestaltungsmittel auf.

## 2 Definition von „Spannung im Film“

Spannung im Film heißt, diesen mit einer Art Ungewissheit, Zweifel, Unentschiedenheit, Angst und angenehmer Aufregung zu empfinden. „Die audiovisuellen Medien Film und Fernsehen gelten als die typischen Spannungsvermittler.“<sup>2</sup> Das Problem ist, dass es keine konkrete und sichere Anleitung zur Spannungserzeugung gibt. Sie ist undurchschaubar und funktioniert nicht immer. Alfred Hitchcock, der als „Master of Suspense“ gilt, sagte einst, „dass nur wenige Leute wissen, was Spannung sei.“<sup>3</sup> „Bei „Suspense“ gibt man dem Zuschauer Informationen, die der Protagonist selber nicht hat. Um „Mystery“ zu erzeugen, hält man die Informationen zurück.“<sup>4</sup>

Im folgenden Abschnitt wird genauer auf die Erklärung des Begriffs „Spannung“ und dessen Auswirkungen eingegangen. Die Autorin Frau Anne-Katrin Schulze hat in ihrem Werk „Spannung im Film und Fernsehen“ (2006) einige der vielzähligen Theorien zusammengeschrieben und wird daher öfters zitiert.

### 2.1 Erklärung des Begriffs „Spannung“

Spannung ist ein vielseitiger Begriff. Er kann sowohl positiv als auch negativ aufgefasst werden. Es muss nicht zwingend mit Gewalt oder beeindruckender Action gearbeitet werden, um einen Spannungsaufbau zu erzeugen. Die menschliche Neugier ist dabei der entscheidende Punkt. „Zahlreiche Publikationen und nicht ganz so zahlreiche Forschungsergebnisse zum Thema legen nahe, [...] dass auch hier keine Einheitlichkeit darüber besteht, was unter Spannung zu verstehen ist.“<sup>5</sup> „An umfassenden theoretischen Konzepten, Theorien und Definitionen fehlt es.“<sup>6</sup>

Der Faktor Spannung ist ein entscheidendes Kriterium, um einen Film anzuschauen. Auch in der Filmbranche direkt ist dieses ein eigenständiges und wichtiges Filmbewertungskriterium.<sup>7</sup>

---

<sup>2</sup> Schulze, 2006, S. 17 .

<sup>3</sup> Schulze, 2006, S. 11 .

<sup>4</sup> (engl.) Hitchcock, 2009, S. <https://www.youtube.com/watch?v=-Xs111uH9ss> .

<sup>5</sup> Schulze, 2006, S. 12 .

<sup>6</sup> Schulze, 2006, S. 16 .

<sup>7</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 15 .

Es ist „[...] die Frage zu klären, ob Spannung definitorisch am Medium oder am Rezipienten festgemacht festzumachen ist.“<sup>8</sup> Denn sie nimmt durchaus Bezug auf den Lebensbereich eines Menschen und seinen Alltag.

„Das Ziel der Spannungsforschung sind Aussagen, wie Spannung verursacht wird, aus welchen Komponenten sie besteht und auf welche Weise sie erlebt wird. Dies liefert wiederum Erkenntnisse, wie Spannung erfolgreich inszeniert und wirksam eingesetzt werden kann.“<sup>9</sup>

Für die theoretische Betrachtung sollen Spannungsbausteine als Orientierungshilfe und Leitfaden dienen. Spannungsbausteine sind „Konzepte, Elemente und Beschreibungsmerkmale.“<sup>10</sup>

1. „Spannungsintensität: Wie stark ist die vom Rezipienten empfundene Spannung?“<sup>11</sup>
2. „Spannung als Verlauf: Wie werden Spannungsbögen in den Medien aufgebaut? Wie gerät der Rezipient in Spannung, wie lange verweilt er darin? Lässt sich Spannung halten und steigern?“<sup>12</sup>
3. „Relevanz des Spannungsgeschehnisses“<sup>13</sup>: Was löst die Spannung aus? Handelt es sich um eine andauernde Bedrohung oder ein gerade entstehendes Risiko? Geschehnisse, deren Entwicklung ohne Wichtigkeit sind, erzeugen in der Regel weniger Spannung.<sup>14</sup>
4. Spannungskognitionen: Es geht um den Informationsgehalt. Wieviel weiß der Rezipient gerade? Der wichtige Punkt ist dabei die Ungewissheit.<sup>15</sup>

Erwartungen können sich nach Izard (1981), auf „Gutes und Schlechtes beziehen, entsprechend werden sie positiv oder negativ erlebt.“<sup>16</sup>

---

<sup>8</sup> Schulze, 2006, S. 17 .

<sup>9</sup> Schulze, 2006, S. 18 .

<sup>10</sup> Schulze, 2006, S. 21 .

<sup>11</sup> Schulze, 2006, S. 22 .

<sup>12</sup> Schulze, 2006, S. 22 .

<sup>13</sup> Schulze, 2006, S. 22

<sup>14</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 22 .

<sup>15</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 22 & 23

<sup>16</sup> Schulze, 2006, S. 23 .

Euler und Mendl (1983) verknüpfen Erwartung mit der Überraschung. „So entsteht Überraschung, wenn ein Ereignis ohne vorherige Hinweisreize eintritt, welches nicht erwartet werden konnte.“<sup>17</sup>

„Mees (1991) beschreibt Hoffnung und Furcht als gegensätzliche Emotionen.“<sup>18</sup>

Dabei spielt der sogenannte „Lead-in-Effekt“ eine wichtige Rolle. Er ist Einstieg in eine Geschichte, die man verfolgen möchte, bis eine Auflösung gefunden wird.<sup>19</sup>

Es wird noch in zwei Spannungsarten differenziert: die Spannungspotentiale der Geschichte selber und die Wirkung auf die Zuschauer, die dadurch entsteht.<sup>20</sup>

Laut De Wied (1991) gibt 5 Faktoren, die das Spannungserleben beeinflussen:<sup>21</sup>

1. „Die Einstellung des einzelnen Zuschauers zum dargestellten Helden.“
2. „Grad der eingeschätzten Unsicherheit.“
3. „Höhe der Identifikation.“
4. „Der zu erwartende Schaden.“
5. „Zeitliche Dauer der Spannung.“

Außerdem meint er, dass die höchste Spannung durch das Hinauszögern der Auflösung erzeugt wird.<sup>22</sup>

Zillmann (1996) hingegen ist gegen die These, dass große Unsicherheit die Spannung erhöht. Seiner Meinung nach geht es vielmehr darum, ob sich der Zuschauer mit der Hauptfigur identifizieren kann und Empathie empfindet.<sup>23</sup> „Zillmann gibt einen Unterschied zwischen Mikro- und Makrostruktur der Spannung an. Bei der Mikrospannung

---

<sup>17</sup> Schulze, 2006, S. 23 .

<sup>18</sup> Schulze, 2006, S. 24 .

<sup>19</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 40 .

<sup>20</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 52 .

<sup>21</sup> Schulze, 2006, S. 44 .

<sup>22</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 44 .

<sup>23</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 42 & 43 .

ist der gemochte Protagonist in einzelnen Szenen gefährdet, wogegen Makrospannung viele Male in wichtigen Episoden erzeugt werden kann.“<sup>24</sup>

Laut Brewer (1996) beginnt Spannung mit „einem auslösenden Ereignis.“<sup>25</sup> Wenn dieses Ereignis bereits zu Beginn einer Geschichte eingebaut wird, bekommt der Zuschauer ein Vorwissen und kann während des Handlungsgeschehens gewisse Aussichten und Spannungen aufbauen.<sup>26</sup> Wulff (1993) beschreibt diese Vorinformation: „Die Erzählung, mittels derer Spannung erzeugt werden soll, darf nicht durchsichtig sein, das scheint evident zu sein.“<sup>27</sup> Somit wird die Vorinformation zu einem dramaturgischen und gestalterischen Mittel. „Wulff (1996) beschreibt Spannung als eine eigenartige Mischung aus Lust und Abwehr, Gegenwertsgefühl und Gebanntheit.“<sup>28</sup>

Um eine Gesamtspannung zu erzeugen, „[...] müssen innerhalb des Gesamtspannungsbogens kleinere Spannungswellen und deren Auflösungen stattfinden [...]“.<sup>29</sup>

Laut Pütz (1970) geht es bei der Spannungserzeugung um Teilwissen: Dieses wird durch „[...] Ahnungen, Stimmungen, Ängste aller Art.“<sup>30</sup> und unklaren Geräuschen als Anzeichen für Gefahr erzeugt. Er unterscheidet „[...] zwei Arten von Spannung [...]“<sup>31</sup>:

1. „Detailspannung: [...] Beantwortung kleinerer Zwischenfragen [...]“

2. „Finalspannung: [...] die große Auflösung aller Spannung am Ende [...]“

Wenn der Rezipient jedoch bereits die Auflösung kennt, wird er mit umso größerer Wachsamkeit den Weg dahin verfolgen. Die zeitliche Dauer der Erzählung ist ebenfalls entscheidend. Jedoch können sowohl Temposteigerung als auch Verlangsamung Spannung erzeugen.<sup>32</sup>

Laut Ohler (1994) gibt es „beim Spannungsaufbau [...] zwei Mechanismen“<sup>33</sup>:

---

<sup>24</sup> Schulze, 2006, S. 43 .

<sup>25</sup> Schulze, 2006, S. 47 .

<sup>26</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 48 .

<sup>27</sup> Wulff, Zit. nach Schulze, 2006, S. 58 .

<sup>28</sup> Schulze, 2006, S. 57 .

<sup>29</sup> Schulze, 2006, S. 48 .

<sup>30</sup> Pütz, Zit. nach Schulze, 2006, S. 49 .

<sup>31</sup> Schulze, 2006, S. 49 .

<sup>32</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 49 & 50 .

<sup>33</sup> Schulze, 2006, S. 50 .

1. „[...] das Aufbauen von Erwartungen [...].“
2. „[...] gezieltes Verlassen eben dieser Erwartungen [...].“

Ziel ist eine Verhinderung der Erwartungshaltung, dass etwas Unerwartetes passieren wird. Anschließend versucht der Zuschauer die fehlenden Informationen durch sein Wissen/Ahnungen vermeintlich zu ersetzen. Um Überraschungen zu erzeugen, müssen in der Handlung immer wieder neue Möglichkeiten gefunden werden, an die der Rezipient vorher nicht denken konnte.<sup>34</sup> „Durch dieses Spiel mit den Erwartungen entsteht Spannung.“<sup>35</sup>

Fuchs (2000) unterteilt die Spannungserzeugung in drei Kategorien<sup>36</sup>:

1. Wissen: Teilwissen, die Fragen werden erst später beantwortet.
2. Zeit: Kann sowohl gestreckt als auch gekürzt werden, muss jedoch vom Zuschauer empfunden werden.
3. Emotion: Durch die menschlichen Sinnesorgane muss der Rezipient sich mit der Hauptfigur identifizieren können.

Laut Carrol (1996) ist Spannung „[...] ein emotionaler Zustand [...]. Dabei muss Spannung nicht über die gesamte Erzählung reichen, sie kann ebenso auf einzelne Szenen beschränkt sein.“<sup>37</sup>

Damit Spannung wiederholt empfunden werden kann, muss der Rezipient sich auf die Geschichte einlassen. Das passiert durch Sympathieträger, wie „[...] Kinder, schwache, arme und hilflose Menschen, Unterdrückte oder einfach den ‘good guy’, den alle mögen.“<sup>38</sup>, mit denen der Zuschauer mitfühlen kann.

---

<sup>34</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 51 .

<sup>35</sup> Schulze, 2006, S. 51 .

<sup>36</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 52 .

<sup>37</sup> Schulze, 2006, S. 56 .

<sup>38</sup> Schulze, 2006, S. 57 .



El-Nawab (1997) vertritt die Ansicht, dass Spannung entsteht, wenn eine Ordnung durch ein ungewolltes und ungewünschtes Ereignis zerstört wird und auf ein böses Ende hindeutet.<sup>39</sup>

Die Nähe zum Zuschauer ist wichtig, um einen Spannungsbogen zu erzeugen. Wenn der Zuschauer keinen Bezug zu dem Protagonisten und der Geschichte hat, wird er vermutlich keine Spannung empfinden. Z.B. ist nur für den Lotto-Spieler die Lotto-Ziehung spannend, für denjenigen, der nicht gespielt hat, ist sie uninteressant.<sup>40</sup>

Schlussfolgernd könnte man behaupten, dass Spannung die Furcht vor einem schlechten Ende und die Hoffnung auf ein gutes Ende ist. Dabei ist die Verbindung von Hoffnung und Furcht essentiell. Hoffnung entsteht, wenn der Rezipient erwünschte Ereignisse erwartet und Furcht, wenn er unerwünschte Ereignisse erwartet.<sup>41</sup> Es sollten dabei immer zwei realistische aber gegensätzliche Möglichkeiten des Ausgangs eingebaut werden, die den Zuschauer involvieren und sogar hinsichtlich seiner Hoffnungen beeinflussen sollen.<sup>42</sup> Carroll (1996) sagt abschließend „der Mensch trage immer die Hoffnung in sich, dass das Gute gewinnen wird.“<sup>43</sup>

## 2.2 Psychische und Physische Reaktionen

„Im Rahmen der Beschäftigung mit Spannung ist es unausweichlich, sich mit bestimmten psychischen Vorgängen im Rezipienten, sowie einigen wesentlichen Grundbegriffen aus der Filmtechnik und -dramaturgie zu befassen.“<sup>44</sup>

„Sehen wir eine Horrorszene, wird besonders das Angstzentrum im Gehirn aktiviert, der sogenannte Mandelkern, der in der Fachsprache ‚Amygdala‘ genannt wird. Er entstammt einer Zeit, als unsere Umwelt noch gefährlich war und wir etwa vor Wölfen fliehen mussten. Wenn wir erregt sind, spannen wir die Muskeln an, um zu fliehen. Diese Reaktion ist ein Erbe aus sehr weit zurückliegenden, gefährlichen Zeiten, als wir uns noch gegen animalische Angreifer

---

<sup>39</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 63 .

<sup>40</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 74 .

<sup>41</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 25 & 54 .

<sup>42</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 56 .

<sup>43</sup> Schulze, 2006, S. 56 .

<sup>44</sup> Schulze, 2006, S. 21 .

verteidigen mussten, die ganz plötzlich aus dem Nichts auftauchten. Derartige Muskelanspannungen in furchterregenden Momenten signalisieren, dass es um Leben und Tod geht.“<sup>45</sup>

Diese Grundängste sollte man bei der Auswahl der filmischen Gestaltungsmittel bedenken.

Prof. Dr. Opaschowski (1992) meint, dass der Mensch aus seinem langweiligen Alltag fliehen möchte und dabei immer „[...] abenteuerlustiger, aggressiver, und gewalttätiger [...]“<sup>46</sup> wird. Manche befriedigen sich mit Bungeejumping, Achterbahnfahren oder Ähnlichem. Aber für kleine Angstzustände reichen spannende Horrorfilme. Denn nicht alle wollen sich der echten Gefahr aussetzen.<sup>47</sup>

Horror-Regisseur Eli Roth (2010) meinte in einem Interview, dass er mit Soldaten über Horrorfilme gesprochen habe. Sie sagten, dass sie in ihrem Job mutig sein müssen, keine Furcht zeigen dürfen und es wohlthuend wäre, mal während eines Horrorfilms diese Faktoren abzulegen, um wie ein normaler Bürger Angst und Furcht erleben zu können.<sup>48</sup>

Um eine sogenannte Lust auf Angst zu bekommen, muss es jedoch immer die Sicherheit auf ein gutes Ende geben können.<sup>49</sup>

Angst und Furcht sind Bestandteile der Spannung. Laut Euler und Mendl (1983) ist Angst ein „[...] unangenehmer Erregungszustand [...]“<sup>50</sup>, der durch eine bedrohliche Situation ausgelöst wird. Furcht ist ein „bewusster Erregungszustand bei der Konfrontation mit einer akuten Gefahrensituation.“<sup>51</sup> Die persönliche Einschätzung der Gefahrensituation beeinflusst die Größe der Furcht. Daraus entwickelt sich Nervosität und schließlich ein Fluchtreflex. Denn der Mensch will stets die Kontrolle über die jeweilige Situation haben.<sup>52</sup> Diesen Fluchtreflex könnte man z.B. nutzen, um den Zuschauer extra lange in einer Szene oder Einstellung gefangen zu halten, denn er hat keine Möglichkeit daraus zu fliehen.

---

<sup>45</sup> Bredow, S. <http://www.tvdigital.de/magazin/tv-aktuell/das-horrorfilm-experiment-so-reagiert-unser-koerper> .

<sup>46</sup> Droese, 1995, S. 19 .

<sup>47</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 19 .

<sup>48</sup> Vgl. Lagier, 2010, S. <https://www.youtube.com/watch?v=4Yz6egQq-do> .

<sup>49</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 19 & 20 .

<sup>50</sup> Euler & Mandl, Zit. nach Schulze, 2006, S. 24 .

<sup>51</sup> Euler & Mandl, Zit. nach Schulze, 2006, S. 24 .

<sup>52</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 24 .

Auch Emotionen, Identifikation, Aufmerksamkeit und Kontrollverlust sind wichtige Aspekte der Spannungserzeugung.

## Emotionen

Laut Euler und Mandl (1983) gibt es vier Arten, um Emotionen messen zu können<sup>53</sup>:

1. „Sprachliche Mitteilung“
2. „Körperliche Erregung“
3. „Offenes Verhalten“
4. „Ausdruck“

Jedoch können diese Emotionen nur in Verbindung mit Empathie und Identifikation entstehen.

Davis (1983) „differenziert den Empathiebegriff [...] als mehrdimensionales Konstrukt [...]“.<sup>54</sup> Er unterscheidet dabei in <sup>55</sup>:

1. „Perspective Tracking: eine Art kognitiver Empathie, bei der es um das Verstehen der Perspektive einer anderen Person geht.“
2. „Fantasy: [...] betrifft das imaginäre Hineinversetzen in andere Personen [...]“. Der Rezipient kann sich in die Filmfigur hineinversetzen und dessen Handlung nachvollziehen.“
3. „Empathie Concern: [...] von Sorge und Sympathie geprägte Gefühle für andere [...] Menschen.“<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> Euler & Mandl, Zit. nach Schulze, 2006, S. 24 .

<sup>54</sup> Schulze, 2006, S. 26 .

<sup>55</sup> Schulze, 2006, S. 26 .

<sup>56</sup> Schulze, 2006, S. 26 .

4. „Personal Distress: [...] durch die persönliche Umgebung hervorgerufene ängstliche und unbehagliche Gefühle.“

### **Identifikation**

Freud sagt: „Die Identifikation erfolgt durch eine bewusste oder unbewusste Hereinnahme von Personen oder einzelnen Motiven in das Ich.“<sup>57</sup> Im Gegensatz zu der Empathie ist bei der Identifikation das Ganze auf das eigene Ich bezogen.<sup>58</sup>

### **Aufmerksamkeit**

Interesse, Sensibilität und Konzentration entscheiden darüber, ob der Rezipient sich einer Sache aufmerksam zuwendet. Zimbardo (1992) definiert Aufmerksamkeit „[...] als einen Zustand konzentrierter Bewusstheit, begleitet von einer Bereitschaft des zentralen Nervensystems, auf Stimulationen zu reagieren.“<sup>59</sup> Interessen sind laut Donnerstag (1996) „[...] kognitive, emotionale und wertbezogene Auseinandersetzungen mit Gegenständen (Dinge, Personen, Sachverhalte), sie sind sozial erlernt, bewusst und sind als eine wertende emotional und selektive Zielordnung zu verstehen.“<sup>60</sup> Die allgemeine Neugier bedeutet das menschliche Verlangen zu wissen, wie etwas weitergeht.<sup>61</sup>

### **Kontrollverlust**

Früh (2002) meint, dass ein Grundbedürfnis des Menschen die Kontrolle ist. Spannung wird durch einen sogenannten Kontrollverlust erzeugt. Es gibt die aktive Kontrolle: Dabei kann der Mensch Eingriffe auf bestimmte Geschehnisse nehmen. Bei der passiven Kontrolle kann der Mensch nur Vermutungen anstellen und gewisse Ereignisse

---

<sup>57</sup> Freud, Zit. nach Schulze, 2006, S. 27 .

<sup>58</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 27 .

<sup>59</sup> Zimbardo, Zit. nach Schulze, 2006, S. 36 .

<sup>60</sup> Donnerstag, Zit. nach Schulze, 2006, S. 37 .

<sup>61</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 37 .

vorhersehen. Wenn der Kontrollverlust jedoch zu hoch ist, wandelt sich die Spannung in Angst, Hysterie und Panik.<sup>62</sup>

Außerdem meint Früh (2002): „Jede Reaktion auf ein Ereignis besteht aus einer kognitiven und einer emotionalen Ebene, die sich simultan wechselseitig beeinflussen“<sup>63</sup>

### **Motivation der Spannung**

Wenn sehr große Spannung erlebt wurde, wird eine Reduktion der Spannung als äußerst positiv und angenehm empfunden.<sup>64</sup>

### **Denkprozesse bei Spannungsempfinden**

Gerrig (1996) meint, dass Denkprozesse und somit Problemlösungen eingeleitet werden, wenn der Zuschauer von einem Ereignis erfährt, dessen Ende unbekannt ist, doch Hinweise auf einen Ausgang existieren.<sup>65</sup>

## **2.3 Wahrnehmungsunterschiede von Spannung im Film und in der Realität**

Der größte Unterschied in der Wahrnehmung von Spannung im Film und in der Realität ist, dass der Rezipient beim Film niemals einem richtigen Risiko ausgesetzt ist. Dadurch, dass nichts Schlimmes passieren kann, könnte man diese als freiwillige Angst oder sogar lustvolle Angst bezeichnen.<sup>66</sup>

---

<sup>62</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 39 & 40 .

<sup>63</sup> Schulze, 2006, S. 41 .

<sup>64</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 66 .

<sup>65</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 67 .

<sup>66</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 22 .

De Wied (1991) meint: „[...] der Filmzuschauer lediglich Zeuge eines Geschehens, in das er zwar involviert wird, aber er ist keineswegs tatsächlich von den Ereignissen betroffen.“<sup>67</sup>

Die Zeit ist ebenfalls ein wichtiger Unterschied zum wahren Leben. Im Film sind es meist nur wenige Stressminuten, die der Protagonist zu überstehen hat. Grundsätzlich ist die Zeit ganz anderes dargestellt. Man springt zwischen ihr, und oft sind die spannenden Szenen wesentlich kürzer als im wahren Leben.<sup>68</sup>

Mikos (1996) unterscheidet die Spannung beim Rezipienten je nach Persönlichkeit und Lebenserfahrung. Er unterteilt in 2 Gruppen<sup>69</sup>:

1. „Oknophile leben in einer sehr engen, stabilen Beziehung, vor deren Beendigung sie Angst haben. [...] Suchen Sicherheit, dadurch verfügen sie nicht über Abwehrstrategien für Angstsituationen. “
2. „Philobaten hingegen bevorzugen ihre Unabhängigkeit vor engen Bindungen, sie lieben Gefahr und Spannung, weil sie gelernt haben, mit Gefahren umzugehen.“

Beide Gruppen können jedoch gleichermaßen spannende Horrorfilme schauen, denn sie wissen, dass die Gefahr nur fiktiv und bedeutungslos für ihr Leben ist.<sup>70</sup>

„Entscheidend dafür, wie ein Mensch reagiert, sind der Entwicklungsstand seines Gehirns und seine Lebenserfahrung. Denn aus diesen beiden Faktoren ergibt sich der emotional-kognitive Denkstil eines Menschen.“<sup>71</sup> Dieser Denkstil ist schließlich verantwortlich, ob der Rezipient den Horrorfilm als realistisch oder fiktiv wahrnimmt. Kinder, Jugendliche und teilweise auch Erwachsene, nehmen Horrorfilme realistisch wahr und empfinden die Spannung, als würde die Bedrohung sie selber betreffen. Der Fluchtreflex wird im Gehirn ausgelöst. Sogar Schmerzen, die ausschließlich die Filmfigur erleidet, können von dieser Gruppe nachempfunden werden. Menschen, die den Horrorfilm nur fiktiv sehen und sogar Fan von dem Genre sind, sehen und empfinden ihn komplett

---

<sup>67</sup> Schulze, 2006, S. 45 .

<sup>68</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 45 .

<sup>69</sup> Schulze, 2006, S. 55 .

<sup>70</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 56 .

<sup>71</sup> Fehr, S. <https://www.dasgehirn.info/aktuell/frage-an-das-gehirn/was-passiert-im-gehirn-wenn-wir-einen-horrorfilm-anschauen> .

anders. Emotionale Menschen reagieren auf Spannung, Horror und Furcht viel intensiver. Auch die Persönlichkeit ist ausschlaggebend.<sup>72</sup>

Der wichtigste Punkt dabei ist, dass schließlich allein der Zuschauer entscheidet, ob er die für ihn eigentlich unbedrohliche Spannung zulässt und auch empfinden möchte.<sup>73</sup> Dies sollte man bei der Wahl der filmischen Gestaltungsmittel berücksichtigen.

## 2.4 Rezipientenumfrage zu „Spannung im Film“

Bei der Frage „Beschreibe in deinen Worten "Spannung beim Horrorfilm"“<sup>74</sup> wurden bei ca. 30% der frei formulierten Antworten die „Identifikation mit dem Protagonisten“ genannt. Die Rezipienten möchten mit der Hauptfigur mitfühlen können und in die Geschichte eintauchen. Die enge Bindung zu der Filmfigur ist ihnen am wichtigsten. Hier bestätigen sich die vielen Theorien der Wissenschaftler, die die Identifikation als maßgebend für Spannung sehen.

Die „Überraschung“ wurde wesentlich öfters genannt als „Suspense“. Die Umfrageteilnehmer wollen möglichst wenig wissen, spekulieren und gespannt verfolgen, was in der Geschichte als nächstes passieren könnte.

---

<sup>72</sup> Vgl. Fehr, S. <https://www.dasgehirn.info/aktuell/frage-an-das-gehirn/was-passiert-im-gehirn-wenn-wir-einen-horrorfilm-anschauen> .

<sup>73</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 41 .

<sup>74</sup> Vgl. Anhang.

### 3 Filmische Gestaltungsmittel

Der Film war für alle Expressionisten, 1920 in Deutschland, das optimale Medium, um ihre Ideen und Vorstellungen zu visualisieren. Mit zunehmendem Fortschritt in der Kamera-, Licht- und Kulissentechnik konnten die Filmemacher experimentieren und ihren unterdrückten Wünschen und Ängsten nachgehen.<sup>75</sup>

Gefühle und Konflikte werden durch dramaturgische Mittel ausgelöst. Ziel ist, dass der Zuschauer in die Geschichte eintauchen soll und sich mit den Protagonisten identifiziert.<sup>76</sup> Laut Eder (1999) steigert man jedoch genau diese Erwartungshaltung manchmal „[...] durch gezieltes Zurückhalten wesentlicher Informationen.“<sup>77</sup>

Filmische Gestaltungsmittel werden in der Medienwissenschaft auch als Codes betitelt.<sup>78</sup>

Öhding (1998) unterscheidet drei Spannungsarten<sup>79</sup>:

1. „Formale Art: [...] technische Gestaltungsmittel [...], denen der Zuschauer im Prinzip ausgeliefert ist, da er sie allein über die Sinnesorgane wahrnimmt.“
2. „Narrative Art: [...] alle dramaturgischen Mittel [...]“ wie „[...] Zeitgestaltung, Informationsabgabe [...], Erzählweisen, Konflikte und Bedrohungen.“
3. „Psychologisch-emotionale Art: Hier kommt es auf das ´aktive Mitleiden` durch Empathie, moralische Bewertung der Antagonisten sowie die zugeschriebene Wahrscheinlichkeit eines guten oder schlechten Ausgangs der Handlung an“.

Auf den nächsten Seiten geht der Verfasser konkret auf die formalen und narrativen Arten ein. Die psychologisch-emotionale Art ist bereits in Kapitel 2.1 und anschließend in 3.1 ausgeführt.

---

<sup>75</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 62 .

<sup>76</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 45 - 47 .

<sup>77</sup> Schulze, 2006, S. 45 .

<sup>78</sup> Vgl. Mikunda, 2002, S. 16 .

<sup>79</sup> Schulze, 2006, S. 59 & 60 .



### 3.1 Dramaturgie

Grundsätzlich ist das Kernstück jeder Story der Plot. Der Hauptplot thematisiert eine generelle Frage und legt den Hauptkonflikt fest. Dieser wird durch mehrere Subplots ergänzt. Field, Meyer und Witte (2000) unterteilen den Handlungsaufbau in Szenen. Es grenzen sich Ort, Zeit und wesentliche Informationen voneinander ab. Jeder einzelne Handlungsstrang beinhaltet Anfang, Mittelteil und Schluss. Diese Stränge, in Form von Szenen und Sequenzen, werden schließlich im Schnitt/Montage zusammengefügt. Eine beliebte Form der Montage für Spannungsaufbau ist die Parallelmontage.<sup>80</sup> Laut Kandorfer (1978) hat die Parallelmontage die Eigenschaft, „[...] zwei oder mehrere ineinandergreifende parallele Handlungsverläufe in einem dramaturgisch entwickelten Kulminationspunkt zusammenzuführen“<sup>81</sup>.

Eine Story startet mit einer Exposition. Der Zuschauer wird in die Geschichte hineingeführt und lernt die Hauptfiguren kennen. Im Hauptteil steht der Kernkonflikt, mit dem sich der Protagonist auseinandersetzen muss. Um große Spannung zu erzeugen, sollten möglichst viele kleinere Konflikte hinzukommen.<sup>82</sup> Laut Eder (1999) ist der „[...] Motor einer Geschichte [...]“<sup>83</sup> ein Konflikt (laut Howard und Mabley (1996)), „[...] der entsteht, wenn eine Figur ein Ziel verfolgt und auf dem Weg dahin Schwierigkeiten zu überwinden sind.“<sup>84</sup> Eder (1999) meint, dass sich die Konflikte immer weiter steigern, um letztendlich an ihrem Höhepunkt anzukommen.<sup>85</sup> Dabei müssen mehrere überraschende Wendepunkte eingebaut werden, die sich innerhalb des Handlungsverlaufs immer erneuern und die Geschichte in jeweils andere Richtungen treiben. Dadurch werden Aufmerksamkeit und Neugier des Zuschauers immer wieder geweckt. Diese Handlungsimpulse bringen die nötige Abwechslung und Überraschung in die Geschichte ein. Die Erwartungen, die der Zuschauer im Laufe des Films aufbaut, werden dann erfüllt, enttäuscht oder gar in eine komplett andere Richtung gelenkt. Das zweite

---

<sup>80</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 29 - 30 .

<sup>81</sup> Kandorfer, Zit. nach Schulze, 2006, S. 30

<sup>82</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 30 & 46 .

<sup>83</sup> Eder, Zit. nach Schulze, 2006, S. 30 .

<sup>84</sup> Howard & Mabley, Zit. nach Schulze, 2006, S. 30 .

<sup>85</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 47 .

Kernereignis im Laufe der Handlung leitet die Lösung für den Hauptkonflikt ein und beendet damit die Geschichte gut, traurig oder mit einem offenen Ende.<sup>86</sup>

Eine weitere Methode um Spannung zu entwickeln ist die Dehnung der Erzählzeit. Durch das Hinauszögern von bevorstehenden Ereignissen wird die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf einen Höhepunkt gebracht. De Wied (1991) meint, dass sowohl zeitliche Verzögerung als auch Raffung spannungsfördernd sein können.<sup>87</sup> Hant (1999) sagt: „Vor allem gegen Ende der Geschichte ist der Held oft gezwungen, Konflikte unter Zeitdruck zu lösen.“<sup>88</sup>

Um die Spannung konstant zu halten sind Entspannungsphasen (Pausen) wichtig, um dann wieder erneut mit einem spannenden neuen Konflikt zu starten.<sup>89</sup> Die Drehbuchautoren Carey Hayes und Chad Hayes (2013) sagen, dass zu viele Schockmomente nicht funktionieren. Es muss stets ein Auf und Ab geben.<sup>90</sup>

Ziel der Dramaturgie ist es, die Emotionen der Zuschauer zu erreichen. Eine komplett intellektuelle Zuwendung zu der Story soll verhindert werden. Der Zuschauer soll seine Emotionen zu Wünschen, Hoffnungen und Befürchtungen umwandeln.<sup>91</sup> Laut Eder (1999) entsteht Spannung, „[...] wenn ein Ereignis zwei (oder mehr) alternative Folgen erwarten lässt, von denen der Zuschauer eine aufgrund seiner Empathie vorzieht.“<sup>92</sup> El-Nawab (1997) ist gegen die Theorie, dass der Zuschauer sich mit der Hauptfigur identifizieren muss, um Spannung zu empfinden. Er meint, dass eher die geheimen Wünsche des Zuschauers erzeugt und jedoch gleichzeitig blockiert werden müssen.<sup>93</sup>

Um die Spannung erhalten und steigern zu können, darf die Story ihre „[...] Potenziale nicht zu früh ausschöpfen [...]“.<sup>94</sup>

---

<sup>86</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 30 & 46 .

<sup>87</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 29 .

<sup>88</sup> Hant, Zit. nach Schulze, 2006, S. 62 .

<sup>89</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 46 .

<sup>90</sup> Vgl. Wan, *Conjuring - Specials: Die Kunst des Eschreckens*, 2013 .

<sup>91</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 46 .

<sup>92</sup> Eder, Zit. nach Schulze, 2006, S. 46 .

<sup>93</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 63 .

<sup>94</sup> Schulze, 2006, S. 62 .

Der wohl wichtigste Baustein in der Dramaturgie ist laut Comisky und Bryant (1982): „Ein besonders sympathischer Protagonist in äußerster Gefahr mit einer sehr kleinen Chance zu überleben.“<sup>95</sup> Wichtig ist jedoch, laut McKee (2000), „[...] dass der Held eine Chance haben muss, sein Ziel zu erreichen, ganz gleich wie groß oder klein diese ist.“<sup>96</sup> Denn der Protagonist muss handeln und Gefahren eingehen, welche den Spannungsbogen stark beeinflussen. Ein weiteres Mittel zur Spannungssteigerung in diesem Zusammenhang ist der sogenannte „[...] Point of no return [...]“<sup>97</sup>. Das ist der Zeitpunkt, bei dem der Held die Stelle mit dem größten Hindernis erreicht hat und kein Weg mehr zurückführt.<sup>98</sup>

„Insidious“-Regisseur James Wan behauptet in einem Interview, dass es sich realistisch anfühlen soll. Der Zuschauer soll immer bei den Protagonisten dabei sein. Auch die Wahl des Drehortes ist wichtig. Ein Familienhaus, auch wenn es spuken sollte, wirkt vertraut, und der Zuschauer kann sich besser damit identifizieren. Außerdem meint Wan, dass man durchaus klassische Horrorklischees, wie z.B. quietschende Türen oder einen wippenden Schaukelstuhl nutzen kann, denn sie wirken sehr effektiv. Das Ziel sei es, so Wan, dass die Wirkung des Horrorfilms den Zuschauer auch nach Filmende weiterhin beschäftigt.<sup>99</sup>

Ein großer Vorteil des Horrorfilms ist außerdem, dass er, im Gegensatz zu anderen Filmgenre, öfters ohne Happy End endet. Z.B. ist der entscheidende Kampf bei einem Superheldenfilm relativ vorhersehbar und nicht sehr spannend, da der Protagonist eigentlich nicht verlieren darf. Bei Horrorfilmen ist es durchaus möglich, dass alle Hauptfiguren sterben können.

---

<sup>95</sup> Comisky & Bryant, Zit. nach. Schulze, 2006, S. 70 .

<sup>96</sup> Schulze, 2006, S. 65 .

<sup>97</sup> Schulze, 2006, S. 65 .

<sup>98</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 65 .

<sup>99</sup> Vgl. Wan, Conjuring - Specials: Die Kunst des Eschreckens, 2013 .

## 3.2 Kamera

Kandorfer (1987) definiert die Einstellung: Eine „[...] ununterbrochene Kameraaufnahme ist technisch gesehen die kleinste Einheit des Films.“<sup>100</sup>

Besonders im Horrorfilmgenre nutzen viele Filmemacher heutzutage noch expressivistische Kamerawinkel und Lichtsetzungen.<sup>101</sup>

„Wenn die Bildkomposition derart angelegt wird, dass ihre Elemente unterschiedliches Gewicht ergeben, entsteht der Eindruck eines mit hoher Energie erfüllten Spannungsmusters“<sup>102</sup> Dies bedeutet, dass durch gezielte Bildkompositionen das menschliche Auge in seiner Abtastreihenfolge manipuliert werden kann und dadurch Spannung erzeugt wird.

Die Tiefendimensionen erlauben dem Kameramann, die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf einen bestimmten Bildteil zu legen und dadurch Sehverhalten zu manipulieren. Eine oft eingesetzte Schock-Methode ist, dass die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf den Hintergrund oder Mittelteil gelegt wird und plötzlich im Vordergrund etwas ungeahnt passiert und erscheint.<sup>103</sup> Oder es wird ein besonderer Reizwechsel kreiert, indem Objekte nahe an der Kamera schnell vorbeiwischen. Wie z.B. vorbeiziehende Zaunpfosten, bei Figuren, die durch eine Straße laufen. Dadurch hat der Zuschauer nicht mehr die Möglichkeit, komplett der Handlung zu folgen, da sie immer wieder, kurzweilig und nur visuell, unterbrochen wird.<sup>104</sup>

Der Horrorfilm nutzt gezielt bestimmte Einstellungsgrößen, Winkel und Bewegungen.

---

<sup>100</sup> Schulze, 2006, S. 32 .

<sup>101</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 65 .

<sup>102</sup> Mikunda, 2002, S. 39 .

<sup>103</sup> Vgl. Seesslen & Jung, 2004, S. 89 .

<sup>104</sup> Vgl. Mikunda, 2002, S. 18 & 19 .

## Wichtige Einstellungsgrößen beim Horrorfilm

Durch „Establishing Shots“ in Form von „Totalen“ wird der Zuschauer in das Geschehen eingeführt, kann Zusammenhänge verstehen und Spannung aufbauen.<sup>105</sup>

„Close Up“ sind Nahaufnahmen der Schauspieler. Laut Korte (2000) ist diese Einstellung besonders wichtig als Spannungsgegenstand zu sehen. „Close Ups“ zeigen Details im Gesicht, die das Verständnis steigern.<sup>106</sup> Die Gefühle der Schauspieler werden in ihrer Mimik deutlich gezeigt.<sup>107</sup> Laut Kandorfer (1978), schüren die Nahaufnahmen „[...] sowohl Erwartungen als auch die Ungewissheit, was es mit diesem Bildinhalt auf sich haben könnte.“<sup>108</sup> Diese Nahaufnahmen und Distanzreduktion werden sowohl als technisches, als auch als narratives Mittel genutzt.<sup>109</sup> Dabei ist die „Detailaufnahme“ eine Spezifikation von „Close Ups“. Lohmeier (1996) meint, dass die Details noch größer im Bild gezeigt werden und das kann einerseits gewisse Dinge verbergen, da sie lediglich teilweise Informationen liefern; wie z.B. die Frage, welcher Person das gerade gezeigte Körperteil gehört. Andererseits können kleine Details hervorgehoben werden und an Bedeutung gewinnen, die dem Zuschauer bei einer anderen Kameraeinstellung vermutlich entgangen wären.<sup>110</sup>

## Typische Kamerawinkel und Bewegungen beim Horrorfilm

Durch einen speziellen Stativkopf kann man einen „Dutch Angle“ erzeugen. Dabei wird die Kamera schräg auf das Stativ positioniert. Diese Schräge erzeugt bei dem Zuschauer Verwirrtheit, Schock, Wahnsinn und Desorientierung. Z.B. wurde in „Evil Dead“ (1981) der „Dutch Angle“ eingesetzt, um dämonische Kräfte zu suggerieren. Der weltbekannte „Vertigo Zoom“ von Alfred Hitchcock ist ein besonderes Zusammenspiel von Bewegung und Zoomen. Die Kamera wird durch einen Dolly vom Protagonisten entfernt und zoomt jedoch gleichzeitig auf diesen hin. Dadurch entsteht ein Effekt, bei

---

<sup>105</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 64 - 65 .

<sup>106</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 32 .

<sup>107</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 65 .

<sup>108</sup> Kandorfer, Zit. nach Schulze, 2006, S. 32 .

<sup>109</sup> Vgl. Köhne, Kuschke, & Meteling, 2012, S. 22 .

<sup>110</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 32 .

dem sich der Hintergrund entfernt und der Schauspieler gleich groß im Bild zu sehen ist. Der Zuschauer nimmt das als eine Art Verlorenheit wahr. Man könnte behaupten, dass „Dutch Angle“ und „Dolly Zoom“ verwendet werden, um exzessive Emotionen oder psychologische Traumata zu zeigen.<sup>111</sup>

Eine bewegte Kamera lässt die Zuschauer tiefer in die Geschichte eintauchen und erzeugt dadurch ein Mitfühlen mit den Protagonisten.<sup>112</sup>

Auch der Einsatz von bestimmten Signalfarben trägt zum Spannungsaufbau bei. Z.B. zieht rotes Blut sofort die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich. Laut Knorr (1977): „Die Farbe ist kein formales Ornament mehr, sondern schafft eine tiefenpsychologische Bindung mit dem Zuschauer“<sup>113</sup>

Regisseur James Wan verrät seinen oft eingesetzten Kameratricks. Wenn eine Figur durch einen Gang geht, folgt die Kamera dieser Person von hinten. Dadurch wissen sowohl Filmfigur als auch Zuschauer nicht, was sich vor ihnen befindet.<sup>114</sup>

„POV – Point Of View“ ist die subjektive Kameraeinstellung des Protagonisten. Der Zuschauer sieht durch seine Augen und kann sich besser in das Geschehen hineinversetzen. Im Horrorfilm wird diese Einstellung oft in spannenden Situationen eingesetzt. Es wird zwischen subjektiven und objektiven Kameraeinstellungen geschnitten.<sup>115 116</sup>

Ein daraus entstandenes Gestaltungsmittel ist die Handkamera. Ganze Filme, wie z.B. „Blair Witch Project“ (1999), werden absichtlich amateurhaft gefilmt, um den Realismus zu steigern.<sup>117</sup> Im Gegensatz zur klassischen Kameraarbeit, die weitgehend versucht unsichtbar zu sein, wird die Handkamera auch als diese empfunden. Daraus entwickelte sich ebenfalls noch der dokumentarische Horrorfilm wie z.B. die spanische Filmreihe „REC“ (2007). Die Kamera wirkt immer noch wackelig und teilweise unkoordiniert, doch

---

<sup>111</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 65-68 .

<sup>112</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 67 .

<sup>113</sup> Knorr, Zit. nach Droese, 1995, S. 59 .

<sup>114</sup> Vgl. Wan, Conjuring - Specials: Die Kunst des Eschreckens, 2013 .

<sup>115</sup> Vgl. Lahde, 2011 .

<sup>116</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 66 .

<sup>117</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 65 .

wird professioneller gefilmt, als bei früheren „Found Footage“<sup>118</sup> Filmen, da sie fiktiv von einem echten Kameramann bedient wird.

### 3.3 Lichtgestaltung

Die Lichtgestaltung ist ein wichtiges visuelles, filmisches Gestaltungsmittel. Erst durch die gezielte Lichtsetzung werden Stimmung und Atmosphäre für den Zuschauer sichtbar.

Bereits 1920 nutzten die meisten Filmemacher den „chiaroscuro-stil“. Diese Ausleuchtung ist bekannt für einen extremen Kontrast zwischen Licht und Schatten.<sup>119</sup> Es entsteht visuelle Spannung, wenn Schatten die Schauspieler teilweise überdecken und das Verlangen herrscht, den verdeckten Teil zu ergänzen.<sup>120</sup> Ebenfalls können Schatten Gesichtsformen zerstören und die jeweilige Person bedrohlicher wirken lassen.<sup>121</sup>

Oft bedient man sich im Horrorfilm des „Low Key“ Lichtstils. Dabei ist das Verhältnis von hellen und dunklen Bereichen entscheidend. Im Falle des „Low Key“ überwiegen die unbeleuchteten und dunklen Bildteile. Ziel dieser Lichtgestaltung ist es, möglichst viel zu verbergen und durch die Dominanz von Schattenbereichen wenig sichtbar zu machen.<sup>122</sup>

Die ganz klassische Horrorbeleuchtung von unten auf das Gesicht des Protagonisten, wie es zum Beispiel bei „Das Cabinet des Dr. Caligari“ (1920) verwendet wurde, findet heute kaum noch Verwendung.<sup>123</sup>

Flackerndes Licht einer Glühbirne oder Leuchtstoffröhre erzeugt ein unangenehmes und angespanntes Befinden. Lichtquellen, die im Gegensatz zu Scheinwerfern im Film selber zu sehen sind, nennt man „Practicals“<sup>124</sup>

---

<sup>118</sup> Vgl. Walsh, 2012, S. <http://www.videomaker.com/videonews/2012/06/visual-trends-a-history-of-the-found-footage-genre> .

<sup>119</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 62 .

<sup>120</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 61 .

<sup>121</sup> Vgl. Mikunda, 2002, S. 137 .

<sup>122</sup> Vgl. Dunker, 2008, S. 25 .

<sup>123</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 63 .

Durch gezieltes Ausleuchten von Gegenständen kann die Aufmerksamkeit des Zuschauers gelenkt werden.<sup>125</sup> Jedoch können auch, im Gegensatz zum direkten Ausleuchten, allein die Schattenabbildungen von Gegenständen, z.B. Mordwaffe, Spannung erzeugen.<sup>126</sup>

Laut Lotte Eisner (2008) ist Horrorausleuchtung, wenn „[...] Lichtstrahlen durch höhere Fenster in eine dunkle Umgebung fallen“<sup>127</sup> Damit sind wohl klassische Horrorfilme wie „Frankenstein“ (1931) oder „Dracula“ (1931) gemeint, die größtenteils in düsteren Burgen spielen.

Doch es muss nicht immer zwingend dunkel ausgeleuchtet werden, um spannende Momente zu erschaffen. Ein passendes Beispiel hierfür wäre „The Shining“ (1980). Bis auf die Schlusszenen in der Nacht ist der Film relativ hell und gleichmäßig ausgeleuchtet. Trotzdem zählt er zu einem der spannendsten Horrorfilmen.

Lichtsetzung entscheidet sogar explizit über die visuelle Qualität des Films. Die (digitale) Filmkamera kann noch so gut und hochauflösend sein, aber ohne gute Lichtsetzung können keine schönen Bilder entstehen.<sup>128</sup>

### 3.4 Schnitt

„Die Aufgabe des Schnitts ist es also nicht nur, die Aufnahmen aneinander zu reihen, sondern er soll die Handlung durch eine bestimmte Schnittvariante unterstützen oder hervorheben.“<sup>129</sup>

Filmmacher nutzen die Schnitt-Montage, um bestimmte Stimmungen zu erzeugen.<sup>130</sup> Der Schnitt-Rhythmus entscheidet über die Dramatik im Film. Bedrohungen werden

---

<sup>124</sup> Vgl. Dunker, 2008 .

<sup>125</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 62 .

<sup>126</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 63 .

<sup>127</sup> Eisner, Zit. (engl.) nach Cherry, 2009, S. 62 .

<sup>128</sup> Vgl. Landau, 2014, S. 1 .

<sup>129</sup> König, 2005, S. 34 .

<sup>130</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 85 .



durch hohe Schnittfrequenzen etabliert.<sup>131</sup> Dabei wird häufig zwischen Gejagtem und Verfolger hin und her geschnitten.<sup>132</sup> Auch durch die stetigen Schnittwechsel „[...] von subjektiver und objektiver Kamera-Einstellung gelingt es [...], die Gefühle und Reaktionen der Hauptfiguren [...]“ dem Zuschauer näherzubringen.<sup>133</sup>

Durch das Variieren von Einstellungsgrößen kann gezielt die Aufmerksamkeit der Rezipienten gelenkt werden.<sup>134</sup>

Mikunda (2002) meint, dass der Rezipient „[...] kurze, schnelle und hastig ausgeführte Bewegungen im visuellen Bereich als potentielle Gefahrensignale“<sup>135</sup> erkennt. Durch schnelle Schnitte kann dies erzeugt werden.

Der meist eingesetzte Schnitteffekt beim Horrorfilm ist der sogenannte „Shock Cut“. Dieser ist ein Effekt, der den Zuschauer aufschrecken lässt und den physischen Moment des Shocks induziert. Der „Shock Cut“ wird im Zusammenspiel mit der Kamerakardierung, Bewegung der Kamera, Soundeffekten und Musik eingesetzt. Meist wird unerwartet auf eine Detailaufnahme oder ein überraschendes Element geschnitten. Am effektivsten sind die „Shock Cuts“, wenn sie am Ende eines langen und spannenden Takes plötzlich erscheinen.<sup>136</sup>

Die wichtigste Art der Montage in Zusammenhang mit Spannung ist der „Kreuzschnitt“. Hier werden zwei räumlich voneinander getrennte, aber inhaltlich zusammengehörige Handlungen ineinander montiert. Dadurch kann eine sogenannte „last-minute-rescue“ Situation mit einer hinausgezögerten Auflösung entstehen.<sup>137</sup>

Eine weitere Möglichkeit, um einen Spannungsaufbau zu erzeugen, ist der gezielte Schnitt zum Takt der Filmmusik.

Manchmal wird absichtlich nicht geschnitten, um den Zuschauer in einer spannenden Situation gefangen zu halten.

---

<sup>131</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 68 .

<sup>132</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 85 .

<sup>133</sup> Droese, 1995, S. 68 .

<sup>134</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 68 .

<sup>135</sup> Droese, 1995, S. 27 .

<sup>136</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 86-87 .

<sup>137</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 69 .

### 3.5 Sounddesign

Genauso wichtig wie ein gutes Bild, ist ein guter Filmtone. Er gilt als wichtige Komponente einer Realitätsempfindung. Außerdem können Geräusche Bilder sogar komplett ersetzen. Wie z.B. in „Broadway Melody“ (1929), als man eine Wagentür schließen hört, aber nur das angsterfüllte Gesicht des Schauspielers sieht. Die Wagentür muss nicht extra gezeigt werden, um den filmischen Inhalt zu verstehen.<sup>138</sup>

Obwohl es vorher schon Soundtechnik gab, kam das Sound-Kino erst 1929. Dies veranlasste Alfred Hitchcock noch im selben Jahr seinen Film „Blackmail“ (1929) erneut zu drehen, um diese neue Soundtechnik zu entdecken und einzusetzen.<sup>139</sup>

Das Sounddesign hat eine entscheidende Bedeutung für die Erzeugung von Spannung. Bestimmte Geräusche sind für Menschen untrennbar mit Bedrohungen verbunden. Laut Kandorfer (1987) wirkt „[...] der von außen eindringende Ton [...] deshalb besonders geheimnisvoll (spannungssteigernd), weil die Tonquelle nicht sichtbar ist.“<sup>140</sup> Die Geräusche sind dem Bild meist voraus. So hört man die Bedrohung eher als sie gesehen wird. Dieses Unwissen und die fehlende Information nach dem Erscheinungsbild der Bedrohung erzeugt eine Anspannung und beflügelt die Fantasie.<sup>141</sup>

James Wan meint, dass Horrorfilme funktionieren, weil eben nicht so viel visuell gezeigt wird. Sondern erst durch das Sounddesign setzen sich die Bilder im Kopf des Zuschauers zusammen und lassen ihn vermuten was man sehen könnte.<sup>142</sup>

Auch das Zusammenspiel von lauten und leisen Geräuschen ist entscheidend für die Spannungserzeugung.<sup>143</sup> „Low pitched sounds“<sup>144</sup> sind leise Geräusche, die eine Spannungssequenz einleiten. „High pitched sounds“<sup>145</sup> hingegen sind laute Geräusche, die vor und zeitgleich mit dem Spannungshöhepunkt eingesetzt werden. Je näher man

---

<sup>138</sup> Vgl. Kandorfer, 1998, S. 269 .

<sup>139</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 68-69 .

<sup>140</sup> Kandorfer, Zit. nach Schulze, 2006, S. 34 .

<sup>141</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 77 .

<sup>142</sup> Vgl. Wan, Conjuring - Specials: Die Kunst des Eschreckens, 2013 .

<sup>143</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 180 .

<sup>144</sup> Gianetti, Zit. nach Droese, 1995, S. 71 .

<sup>145</sup> Gianetti, Zit. nach Droese, 1995, S. 71 .

sich einer bedrohlichen Situation und „[...] dessen Spannungshöhepunkt nähert, desto höher, lauter und schneller ertönen die Geräusche.“<sup>146</sup>

Um den Effekt eines Schocksounds zu verstärken, baut man kurz vorher einen kleinen „[...] Moment der Stille [...]“ ein.<sup>147</sup> Denn das menschliche Ohr gewöhnt sich an chronisch laute Geräusche, und die Wirkung eines Schockeffekts würde untergehen. Daher werden die leisen Geräusche noch leiser gemacht, bevor ein lautes kommt.<sup>148</sup>

Laut Hickethier (1996) wird oft „[...] mit der Abwesenheit von Geräuschen gespielt, es entsteht die spannungsgeladene Stille.“<sup>149</sup> Jedoch gibt es nie komplette Stille bei einem Film. Zumindest wird der „White Noise“ wahrgenommen. Dieser ist z.B. das Geräusch von Wind/Luft, dem unterschwelligen Verkehr oder den summenden Klimaanlage.<sup>150</sup>

Sounddesigner verwenden nicht nur den Ton, der während der Dreharbeiten am Set aufgenommen wurde, sondern arbeiten mit sogenannten „Foleys“ aus Soundbibliotheken. Diese „Foleys“ werden z.B. aus dem Zerschlagen von Früchten, dem Zerschlagen von Gemüse (für Knochenbrüche) und Eiern, dem Spritzen von Saft auf Wänden (Imitation von Blutspritzgeräuschen) oder verzerrten Aufnahmen von Hundegebell und Schweinegequiecke für Monstergeräusche, erstellt. Diese Geräusche werden in sogenannten „Sessions“ gezielt bearbeitet und eingesetzt. Die Standard-Industriesoftware dafür heißt „Pro Tools“.<sup>151</sup>

Eine Ausnahme Regelung gelten für „POV“ Filme. Hier sind unprofessionelle Geräusche wie z.B. Batterie-Piepsen, Kabelschläge und Kamerabedienungsgeräusche gewollt, um den nötigen Realismus zu erschaffen.<sup>152</sup>

Wenn Geräusche gezielt als Widerspruch zu den gezeigten Bildern eingesetzt werden, sind diese als Symbole zu verstehen;<sup>153</sup> z.B. eine helle und freundliche Stimme bei einem böse wirkenden Schlägertyp.

---

<sup>146</sup> Droese, 1995, S. 71 .

<sup>147</sup> (engl.) Cherry, 2009, S. 72 .

<sup>148</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 181 .

<sup>149</sup> Hickethier, Zit. nach Schulze, 2006, S. 35 .

<sup>150</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 183 .

<sup>151</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 168 & 176 .

<sup>152</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 176 .

Das wohl bekannteste und meist genutzte Geräusch ist der „Wilhelms Schrei“. Es war der Schrei eines Mannes in „Die Teufelsbrigade“ (1951), der von einem Alligator gebissen wird.<sup>154</sup> Er kam in über 100 Filmen zum Einsatz und wurde regelrecht zu einem Kultsound.<sup>155</sup> Obwohl der Schrei witzig klingt, wird er sofort mit einer Gefahr assoziiert.

Des Öfteren bedient man sich echten und nicht-fiktionalen Tonquellen bei Horrorfilmen. So nutzte „Night of the living Dead“ (1986) die Tonaufnahmen aus verschiedenen Nachrichten und „Texas Chainsaw Massacre“ (1974) die Geräusche aus der Originaldokumentation.<sup>156</sup>

Damit das Sounddesign nicht wirkungslos ist, muss es mit der Filmmusik harmonieren und darauf abgestimmt sein.<sup>157</sup>

Das Abmischen in „Surround Sound“<sup>158</sup> 5.1 ermöglicht es dem Filmemacher, die Geräusche und Schock-Sounds gezielter und realistischer einzusetzen.<sup>159</sup> Der zunehmende Konsum von Heim-Kino-Soundanlagen ermöglicht auch den Menschen daheim, in den Genuss einer guten Tonabmischung zu kommen.

### 3.6 Musik

Filmmusik kann Atmosphäre, Stimmung, Anspannung, Beunruhigung und Beklemmung kreieren. Sie unterstützt bereits vorhandene Stimmungen und treibt die Spannungsentwicklung voran. Die Musik bereitet dramatische Höhepunkte vor und kann emotionale Bindung zu Protagonisten erzeugen. Der Grund dafür ist, dass die Musik unsere Sinne berührt und auf unsere menschlichen Urinstinkte wirkt. Unsere Aufmerksamkeit wird stark von der Musik beeinflusst.<sup>160 161 162</sup>

---

<sup>153</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 34 .

<sup>154</sup> Vgl. Lee, 2005, S. <http://hollywoodlostandfound.net/wilhelm/> .

<sup>155</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 173 .

<sup>156</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 173 .

<sup>157</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 73 .

<sup>158</sup> Vgl. Hofmüller, 2009, S. 16-18 .

<sup>159</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 171 & 179 .

<sup>160</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 69 & 70 .

<sup>161</sup> Vgl. Schulze, 2006, S. 35 & 72 .

Erst durch die Musik kann man mit dem Protagonisten mitfühlen, seinen Zustand wahrnehmen und eine Bindung zu ihm aufbauen. Sie ist ein unverzichtbares Gestaltungsmittel, um eine Geschichte filmisch zu erzählen.

Filmmusik, im speziellen Horrorfilmmusik, kann auch komplett ohne dementsprechende Bilder düster und beunruhigend sein.<sup>163</sup>

Grundsätzlich wird in zwei Arten von Filmmusik unterschieden<sup>164</sup>:

1. „Foreground Music“. Hier wird die Musik als solche auch wahrgenommen. Sie ist präsent und sticht hervor. Wie z.B. die schrillen Töne in der bekannten Duschmord-Szene aus „Psycho“ (1960). Hier spielen die Violinen sogar im Takt der Messerattacke.<sup>165</sup> Oft wird hierbei auch mit einer Bild-Musik Dissonanz gearbeitet. Es ertönt eine Musik, die gegensätzlich zum Bild ist<sup>166</sup>, wie z.B. eine brutale Mordszene, während eine fröhliche Melodie aus einem Radio läuft.
2. „Background Music“. Diese wird, im Gegensatz, nur unterbewusst wahrgenommen. Laut Stephen Thrower ist „[...] die beste Filmmusik ist die, die du nicht hörst.“<sup>167</sup>

Die Horormusik muss nicht immer orchestralisch sein. Sie kann auch aus Heavy-Metal, Rock oder verzerrten Electro-Soundtracks bestehen. Man nutzt auch bekannte Opern- und Operettenklänge, um eine bestimmte Stimmung zu erzeugen.<sup>168</sup> Die musikalischen Freiheiten sind, wie in keinem anderem Filmgenre, grenzenlos. Die Künstler können viel experimentieren. Laut Les Baxter: „Bei den Noten für Horormusik kann man extrem komische Sachen machen, es gibt dir viele Freiheiten.“<sup>169</sup>

Meistens ist die Horrorfilmmusik tief und brütend. Tiefe Streicher, Celli und Bässe erzeugen eine unangenehme, angespannte Atmosphäre. Sie folgen einem „staccato rhythmus“. John Williams z.B. kündigt den Hai in „Der weiße Hai“ (1975) immer mit

---

<sup>162</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 193 .

<sup>163</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 187 .

<sup>164</sup> Vgl. Benshoff, 2014, S. 188 .

<sup>165</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 70 .

<sup>166</sup> Vgl. Kandorfer, 1998, S. 271 .

<sup>167</sup> Thrower, Zit. nach Benshoff, 2014, S. 189 .

<sup>168</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 73 .

<sup>169</sup> Baxter, Zit. (engl.) nach Benshoff, 2014, S. 197 .

denselben tiefen Tönen an. Der Rezipient verknüpft also bereits die Gefahr des anschwimmenden Hais mit der sich stets wiederholenden Musik. Des Öfteren folgt Film- musik dem Rhythmus des Herzschlages.<sup>170</sup> Soll also nur Anspannung entstehen, erzeugen „[...] kleingliedrige, sich wiederholende rhythmisch scharf akzentuierte, kurze Motive im mittleren Tempo Erregung.“<sup>171</sup> Der Höhepunkt der Spannung wird durch einen lauten, grellen und schnellen Rhythmus induziert. Denn schnelle Musik erregt automatisch den Zuschauer.<sup>172</sup> Laut Christopher Young muss „[...] Horormusik aggressiv sein, eine Kurzschluss-Reaktion hervorrufen und den Zuschauer aus den Sitzen reißen.“<sup>173</sup>

Nur manchmal arbeitet man mit fröhlicher Musik, um gezielt nicht mit dem gerade gezeigten Bild zu harmonisieren.<sup>174</sup> Fröhliche Musik entsteht durch den „[...] Einsatz von hohen Streichern [...].“<sup>175</sup> Sie können das mögliche Happy End unterstreichen.

Genau wie im umgekehrten Fall muss auch die Filmmusik mit dem Sounddesign zusammenarbeiten und abgestimmt sein.<sup>176</sup> Dadurch verhindert man, dass sich dem Zuschauer eine zu verwirrende Soundkulisse aufdrängt.

Doch manchmal ist der wirkungsvollste musikalische Effekt, wenn dieser weggelassen wird. Laut Kandorfer (1978) lässt „Überraschenderweise [...] die Wirkung der Musik sich steigern, wenn sie im Augenblick höchster Spannung verstummt.“<sup>177</sup>

### 3.7 Special-Effects & Visual-Effects

„[...] Special-Effects (SFX) gibt es seit Anbeginn des Kinos.“<sup>178</sup> In erster Linie existieren sie, um die Vorstellungen des Regisseurs zu visualisieren.<sup>179</sup>

---

<sup>170</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 70 .

<sup>171</sup> De la Motte-Haber, Zit. nach Droese, 1995, S. 74 .

<sup>172</sup> Vgl. Droese, 1995, S. 74 .

<sup>173</sup> Young, Zit. nach Benshoff, 2014, S. 193 .

<sup>174</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 70 .

<sup>175</sup> Droese, 1995, S. 73 .

<sup>176</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 73 .

<sup>177</sup> Kandorfer, Zit. nach Schulze, 2006, S. 35 .

Grundsätzlich sind sie ein filmisches Mittel, um einen hohen Spannungsbogen zu erzeugen. Dabei sollen SFX die Zuschauer schocken, paralysieren und, teilweise ungewollt, zum Lachen bringen.<sup>180</sup> Im Gegensatz zu den „Visual-Effects“ (VFX) werden die „Special- Effects“ direkt am Drehort erzeugt und gefilmt.<sup>181</sup>

Je realistischer die Effekte gemacht werden, desto mehr werden die Zuschauer in die Geschichte hineingezogen, ohne dabei an die künstliche Täuschung zu denken. Unrealistische Effekte hingegen können zwar Ekel beim Rezipienten erzeugen, doch werden sie wahrscheinlich eher lustig als angsteinflößend wahrgenommen.<sup>182</sup>

Der Filmpionier Georges Méliès arbeitete bereits mit SFX. Meist erstellte er die Effekte direkt in der Filmkamera; z.B. durch Mehrfachbelichtung. Dabei wird der Filmstreifen nach der Belichtung zurückgespult und erneut belichtet. So entsteht ein „Geistereffekt“. Weiterhin gibt es die Technik der „Stop-Motion-Animation“. Hierbei werden Puppen oder Gegenstände nach kurzer Belichtung ein wenig bewegt und erneut belichtet. So entstehen flüssige Bewegungen. Auch durch Geschwindigkeitsänderungen oder Colorierungen der Filmstreifen konnte Georges Méliès einen Horror-Stil kreieren.<sup>183</sup>

### **Special Make-Up Effects**

Um Monster zu erstellen, künstliche Verletzungen zu zeigen, Schauspieler altern zu lassen oder spezielle Kontaktlinsen und Zahnprothesen zu bauen, nutzt man „Special Make-Up Effects“.<sup>184</sup> Sie ermöglichen das scheinbar Unvorstellbare.

Der Einsatz von Kreaturen- und Puppenbau lässt sich ebenfalls als SFX einordnen. Die Puppen, auch „Animatronics“ genannt, werden von Puppenspielern ferngesteuert.<sup>185</sup> In den heutigen Filmen finden jedoch „Animatronics“ immer weniger Einsätze. Oft werden

---

<sup>178</sup> Cherry, 2009, S. 60 .

<sup>179</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 82 .

<sup>180</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 84 .

<sup>181</sup> Vgl. Mulack & Giesen, 2003, S. 10 .

<sup>182</sup> Vgl. Cherry, 2009, S. 83 .

<sup>183</sup> Vgl. Mulack & Giesen, 2003, S. 11 .

<sup>184</sup> Vgl. Mulack & Giesen, 2003, S. 18 .

<sup>185</sup> Vgl. Mulack & Giesen, 2003, S. 24 .

die gewünschten Kreaturen digital nachträglich am Computer eingebaut oder zumindest digital erweitert.

### Visual-Effects

VFX sind Effekte, die ausschließlich nach den Dreharbeiten in der Postproduktion<sup>186</sup> realisiert werden. In erster Linie sind dies Effekte, die zu teuer oder schlichtweg unmöglich zu bauen wären. Monster können komplett digital erschaffen werden. Nach dem „Modeling“<sup>187</sup> werden die CGI<sup>188</sup> (Computer-generated imagery) Modelle animiert<sup>189</sup> und in die gewünschten Szenen eingefügt. Mittels Blue/Greenscreen-Techniken<sup>190</sup> können Schauspieler vor jeder beliebigen Kulisse spielen. Diese Hintergründe werden dann nach den Wünschen des Regisseurs per 3D-Software, wie z.B. „Maya“, „3DS MAX“ oder „Cinema4D“, am Computer gebaut und eingesetzt. Besonders unbekannte, geheimnisvolle und mystische Welten erzeugen große Spannung, da diese zum ersten Mal gesehen werden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

## 3.8 Rezipientenumfrage zu filmischen Gestaltungsmitteln

Bei der Frage nach dem, ihnen am wichtigsten, filmischen Gestaltungsmittel<sup>191</sup> wird mit 46.79% die Dramaturgie/Story angekreuzt. Darauf folgen Musik mit 14.74% und Sounddesign mit 14.10%. Kamera erhält 8.97% der Stimmen. 5.77% haben sich für Special-Effects entschieden. Und zuletzt, mit 4.81%, sind Schnitt und Lichtgestaltung gleich oft gewählt.

---

<sup>186</sup> Vgl. Mulack & Giesen, 2003, S. 95-97 .

<sup>187</sup> Vgl. Mulack & Giesen, 2003, S. 51 .

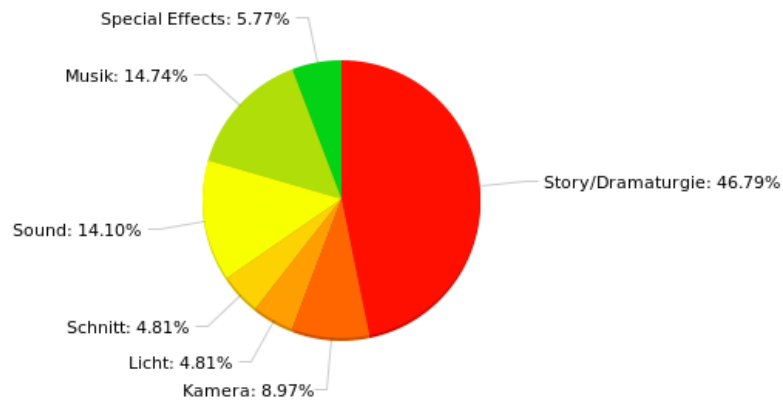
<sup>188</sup> Vgl. itwissen.info, S. <http://www.itwissen.info/definition/lexikon/CGI-computer-generated-imagery.html> .

<sup>189</sup> Vgl. Mulack & Giesen, 2003, S. 52 .

<sup>190</sup> Vgl. Risson, 2015, S. <http://lumeo.com.au/chroma-key/> .

<sup>191</sup> Vgl. Anhang





*Grafik 1: Umfrage: Welches filmische Gestaltungsmittel ist, deiner Meinung nach, das wichtigste beim Horrorfilm?*

Die Story, laut Umfrageteilnehmer, sollte dabei komplex, unvorhersehbar und ohne Horrorklischees sein. Ebenfalls empfinden viele eine langsame und gut durchdachte Charakterentwicklung als sehr wichtig.

Am häufigsten wird das Kopfkino genannt. Immer wieder sagen die Rezipienten, dass man nicht zu viel zeigen darf. Die Fantasie der Zuschauer solle angeregt werden. Genau das machen viele moderne Horrorfilme falsch. Sie zeigen das Böse zu früh oder zu oft. Regisseur James Wan bestätigt diese Theorie in einem Interview.

Außerdem wollen die meisten einen realistischen Film. Es muss ihnen selber passieren können, um wahre Spannung zu empfinden. Filme, die auf wahren Begebenheiten beruhen, sind ebenfalls sehr beliebt bei den Rezipienten.

Einige Umfrageteilnehmer meinen jedoch, dass sich das meiste auditiv abspielt. Entweder ist die Musik der Träger für alles oder aber einfach das Sounddesign das entscheidende Mittel, um die Fantasie der Zuschauer zu manipulieren.

Der Verfasser ist überrascht, dass sich nur 5% der Umfrageteilnehmer für „Lichtgestaltung“ entscheiden. Er sieht besonders beim Genre Horror das Licht als eines der wichtigsten Instrumente, um Spannung zu erzeugen. Das häufig genannte „Kopfkino“ wird größtenteils über Licht gelenkt.

## 4 Szenenanalysen

Im folgenden Kapitel wird jeweils eine ausgewählte Szene aus „Der weiße Hai“ (1975)<sup>192</sup> <sup>193</sup> von Regisseur Steven Spielberg und „Insidious“ (2010)<sup>194</sup> von Regisseur James Wan auf ihre filmischen Gestaltungsmittel analysiert und verglichen.

Allgemein geht es bei „Der weiße Hai“, um den kleinen Badeort Amity, der von einem großen Hai terrorisiert wird. Um den Tourismus während der Badesaison nicht zu gefährden, vermeidet der Bürgermeister, nach dem ersten tödlichen Haiangriff, dessen Jagd. Erst nach dem zweiten Vorfall am Strand mit dem Kind auf der Luftmatratze darf Polizeichef Martin Brody den Hai, mit Hilfe von Quint und Matt, suchen und schließlich töten.<sup>195</sup> Für die „beste Filmmusik“ bekam John Williams einen Oscar. Ebenfalls in den Kategorien „beste Tonmischung“ und „bester Schnitt“ gewann „Der weiße Hai“ jeweils einen Oscar.<sup>196</sup> Dies deutet nochmal auf die wichtigen Gestaltungsmittel „Sounddesign“ und „Musik“ hin, die diesen Film maßgeblich erfolgreich gemacht haben.

Die Szene aus „Der weiße Hai“, die im Folgenden analysiert wird, ist im ersten Viertel des Films zu sehen. Sie hat den Timecode 00:13:33 – 00:18:11<sup>197</sup>. Sie zeigt einen idyllischen Strand mit fröhlichen Badegästen in Urlaubsstimmung. Polizeichef Martin Brody ist wegen einer kürzlich tödlichen Haiattacke auf einen Menschen angespannt und wacht über die badenden Gäste. Trotz der Vermeidung von Ablenkungen schafft es Brody nicht, einen kleinen Jungen auf seiner Luftmatratze vor dem Haiangriff zu schützen. Der Verfasser hat diese Szene ausgewählt, da sie einzigartige und heute fast nicht mehr benutzte Stilmittel aufweist, wie z.B. den Vertigo-Effekt. Außerdem wurde mit einem freundlichen und nicht typisch klischeehaften Licht- und Farbdesign gearbeitet. Das Ganze noch untermalt mit dem weltberühmten Soundtrack von John Williams.

In „Insidious“ geht es um die Familie Lambert, die in ein altes Haus einzieht. Relativ schnell wird klar, dass paranormale Aktivitäten in dem Haus passieren. Diese ungewöhnlichen Ereignisse faszinieren den Sohn Dalton so sehr, dass dieser auf den

---

<sup>192</sup> Vgl. IMDB - Jaws, S. <http://www.imdb.com/title/tt0073195/> .

<sup>193</sup> Vgl. Schickel, 2012, S. 44 .

<sup>194</sup> Vgl. IMDB - Insidious, S. <http://www.imdb.com/title/tt1591095/> .

<sup>195</sup> Vgl. Osteried, 2011, S. 32 .

<sup>196</sup> Vgl. Oscar, S. <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1976> .

<sup>197</sup> Vgl. Der weiße Hai - Bluray, 2012 .

Dachboden geht, um herauszufinden, was der Grund dafür ist. Doch dabei stürzt er von einer Leiter und fällt in ein tiefes Koma, aus dem er nicht mehr erwacht. Nach dem Krankenhausaufenthalt wird er wieder in das Haus zurückgebracht, und auch die mysteriösen Ereignisse finden wieder statt. Trotz des Komas zieht die Familie erneut um. Aber auch in dem neuen Haus spukt es. Der Grund dafür ist Dalton. In seinem Koma- und Traumzustand befindet er sich in einer Art Parallelwelt und wird von Dämonen heimgesucht. Der Vater Josh rettet seinen Sohn schließlich, mit Hilfe von Parapsychologen, aus der Unterwelt.

Die Szene aus „Insidious“, die anschließend analysiert wird, spielt ungefähr in der Mitte des Films, mit dem Timecode 00:42:11 – 00:46:11<sup>198</sup>. Renai erzählt, dass auch in dem neuen Haus merkwürdige und paranormale Sachen passieren. Ihr Ehemann Josh glaubt ihr jedoch nicht. Doch dann erzählt Joshs Mutter von ihrem Traum. In diesem sieht sie, dass ein Dämon neben ihrem, im Koma liegenden, Enkel Dalton steht und diesen mitnehmen möchte. Am Ende der Szene steht der Dämon hinter Josh selber.

Der Verfasser hat sich für diese Filme entschieden, weil sie beide ein nur selten sichtbares Monster beinhalten. Beide sind, nach der Meinung des Verfassers, sehr spannend gemacht und auch ein guter Vergleich hinsichtlich der zeitlichen Differenz von 35 Jahren und deren filmischen Gestaltungsmittel ist möglich.

## 4.1 Vorgehensweise bei den Analysen

Der Verfasser hat jeweils eine spannende Szene aus den Filmen ausgesucht und diese auf die filmischen Gestaltungsmittel analysiert. Dabei nimmt er Bezug auf das Kapitel 3 dieser Arbeit. Ziel ist es, die Theorie in der Praxis zu belegen. Für jedes einzelne Gestaltungsmittel wurde die Szene betrachtet, analysiert und aufgeschrieben.

---

<sup>198</sup> Vgl. Insidious - Bluray, 2010 .

## 4.2 Szenenanalyse „Der weiße Hai“

Nach einer tödlichen Haiattacke wacht Polizeichef Martin Brody umso konzentrierter an einem Strand. Sein Blick ist auf die badenden Menschen im Meer gerichtet. Angespannt versucht er jeder Konversation aus dem Weg zu gehen, um wachsam zu bleiben. Brody erschreckt sich zwei Mal, da er vermeintlich einen Hai im Wasser sieht, es sich jedoch um tauchende Badegäste handelt. Als ein kleiner Junge mit seiner Luftmatratze weit hinaus paddelt, und die Sicht von Brody wegen wild planschenden Kindern eingeschränkt ist, passiert der Haiangriff. Der Junge wird gebissen und in das Wasser gezogen. Jede Hilfe ist zu spät. Die Badegäste fliehen panisch aus dem Wasser. Die Mutter des Kindes sucht ihren Sohn vergeblich und Brody realisiert machtlos die Situation.

### 4.2.1 Dramaturgie

Grundsätzlich ist alles freundlich und ungefährlich gehalten. Viele Badegäste tummeln sich am Strand, einige plantschen im Wasser und Brody beobachtet das alles in Ruhe.

Der Junge, der dem Hai am Ende der Szene zum Opfer fallen sollte, ist bereits ab der ersten Einstellung zu sehen. Man hört ihn sogar reden, was nicht typisch für eine kleine Nebenrolle ist. Aber dies führt dazu, dass der Zuschauer bereits Empathie zur Figur empfindet, zumal diese noch ein Kind ist.

Eine kleine Parallelmontage zeigt einmal Brody und einmal die badenden Gäste im Wasser. Beide Handlungen spielen zwar an dem gleichen Ort, sind jedoch so weit entfernt, dass man sie als Parallelmontage bezeichnen könnte. Zumal Brody auch nicht das Kind vor dem Haiangriff retten kann, weil dieser zu weit weg und auf dem Land ist.

Brodys Augen werden immer wieder ausgetrickst. Er denkt, dass er nun definitiv einen Hai im Wasser sieht. Es handelt sich jedoch immer wieder um auftauchende Badegäste.<sup>199</sup>

Die Spannung wird hinausgezögert durch die Ablenkungen der Badegäste, die mit Brody reden wollen. Der Zuschauer hat schon die Befürchtung, dass bald etwas Unglückliches passieren könnte. Diese Befürchtung wird zwei Mal durch Brodys Frau besänftigt. Als sie auch noch anfängt ihn zu massieren und zu beruhigen, wird fast schon eine Entspannungsphase eingeleitet. Allerdings bestätigen sich die Befürchtungen der Zuschauer, als ein einzelnes Stöckchen allein im Wasser treibt. Durch die Abwesenheit des dazugehörigen Hundes wird darauf hingedeutet, dass dieser bereits dem Hai zum Opfer gefallen ist. Das ist der erste Hinweis auf das eintretende Unglück.



Abbildung 1: Totale Stöckchen im Wasser<sup>200</sup>

Brodys Stirn ist zu Beginn der Szene schweißfrei, jedoch ändert sich das abrupt ab der ersten Konversation mit einem Badegast. Es verdeutlicht nochmal seine Anspannung. Diese untermalt er noch mit seinen Gesichtsausdrücken und konzentriertem Blick.

Eine Pechsträhne während der Dreharbeiten sollte sich später zur einer Glückssträhne entwickeln, denn es kam immer wieder zu Problemen mit den Hai-Modellen.<sup>201</sup> Regisseur Steven Spielberg wollte unbedingt, dass der Film, erstmals in der Filmgeschichte,

---

<sup>199</sup> Vgl. Andrews, 1999, S. 68 .

<sup>200</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>201</sup> Vgl. Gottlieb, 1989, S. 70 - 74 .

tatsächlich auf offener See gedreht wird, anstatt, wie üblich, in einem Wassertank auf dem Studiogelände. SFX Model Bauer und Supervisor Robert A. Matthey hatten zu wenig Zeit, um den Hai im Salzwasser ausgiebig zu testen. Daher kam es später zu ständigen Ausfällen der Hai-Modelle. Da die Dreharbeiten bereits stark im Verzug waren, musste man sich dafür entscheiden, den Hai nie ganz zu zeigen, sondern immer nur Teile, wie z.B. eine Flosse, den Schwanz oder den Mund. Diese Entscheidung stellte sich jedoch als wahnsinnig wichtig für den Spannungsaufbau heraus. Dadurch, dass den Zuschauern der Informationsgehalt zum kompletten Aussehen des Hais fehlte, wurde der Hai von den Rezipienten in der Fantasie vervollständigt.<sup>202</sup> Steven Spielberg sagte, dass das CGI von heute den Film ruiniert hätte. Der Hai wäre dann viel zu oft komplett zu sehen gewesen und hätte die wichtige Illusion beim Zuschauer zerstört. Wie es sich herausstellte, sollte genau dieses Unglück ein entscheidender Faktor bei nachfolgenden Filmen werden, um Spannung zu erzeugen.<sup>203</sup>

Generell wird mit der menschlichen Angst vor Haien gespielt. Besonders das schlecht Erkennbare unter Wasser und die großen Zähne erwecken die größte Furcht.<sup>204</sup>

#### 4.2.2 Kamera

Kameramann Bill Butler<sup>205</sup> beginnt die Szene mit einer kleinen Plansequenz als Establisher. In Halbtotale schwenkt die Kamera erst mit einer Frau mit, die ins Wasser geht, dann mit einem kleinen Jungen, der zu seiner Mutter läuft, und endet profilig in einer Nahaufnahme auf Martin Brody.

---

<sup>202</sup> Vgl. Schickel, 2012, S. 46 & 50 .

<sup>203</sup> Vgl. Bluray, S. "Der weiße Hai" - Making Of .

<sup>204</sup> Vgl. Osteried, 2011, S. 54 .

<sup>205</sup> Vgl. Osteried, 2011, S. 41 .



Abbildung 2: Halbtotale Junge und Mutter<sup>206</sup>

Weitere Badegäste werden in Totalen und Halbnahen gezeigt. Ein junger Mann wirft ein Stöckchen ins Wasser und sein Hund springt hinterher.



Abbildung 3: Halbtotale Hund im Wasser<sup>207</sup>

Das Ganze wird von Brody skeptisch in einer Halbnahen beobachtet. Durch ein komplettes, kurzweiliges Verdecken der Kamera von vorbeigehenden Strandgästen wird drei Mal in Folge näher auf Brody geschnitten und endet mit einem „Close Up“. Diese versteckten Schnitte werden weiterhin benutzt, um abwechselnd Brody und eine badende Frau in immer näheren Einstellungen zu zeigen. Während einer Halbnahen auf

<sup>206</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>207</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .



die Frau schwimmt eine dunkle Gestalt auf diese zu. Wieder, mit verstecktem Schnitt, werden Brodys Reaktionen in Halbnahen und Nahen gezeigt. Diese vorbeigehenden Badegäste erzeugen einen Reizwechsel. Der Zuschauer sieht für einen kurzen Augenblick nicht Brodys Reaktionen, und dieser ist vermutlich ebenso kurz in seiner Wachsamkeit verhindert. In einer Subjektiven erkennt man, dass es sich jedoch um einen älteren Herrn handelt, der gerade aufgetaucht ist.



Abbildung 4: Nahe Brody beobachtet die Badegäste<sup>208</sup>

Daraufhin kommt in einer zweier, halbnahen und profiligen Einstellung ein befreundeter Badegast zu Brody. In einer nicht visuell ästhetischen, aber durchdachten „Over Shoulder“-Einstellung auf Brody sieht man, dass sein Blick auf das Meer durch den Badegast verdeckt ist. Im Gegenschuss sieht man, dass Brody Schwierigkeiten hat, auf das Meer zu blicken, da der angeschnittene Kopf, in einer fast schon Detailaufnahme, sein Sichtfeld stört. Dies passiert, als eine andere badende Frau im Wasser aufschreit. Brody steht auf und löst sich dabei aus der verdeckten nahen Einstellung.

---

<sup>208</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .



Abbildung 5: Zweier Konversation zwischen Brody und einem Badegast<sup>209</sup>



Abbildung 6: Nahe Brodys verdeckte Sicht<sup>210</sup>

---

<sup>209</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>210</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .



Abbildung 7: Totale Brodys Subjektive<sup>211</sup>

Es folgt die Subjektive von Brody. Er sieht, dass die Frau lediglich von ihrem Freund im Wasser erschreckt wurde und sie daher so aufgeschrien hat.



Abbildung 8: Halbtotale Badegäste im Wasser<sup>212</sup>

Nach diesem Lösen der Spannung springt das Bild wieder in die profilge Zweier-Einstellung zurück. Der Badegast verschwindet nun, Brodys Frau kommt zu ihm und erzeugt erneut die gleiche Einstellung.

---

<sup>211</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>212</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .



Abbildung 9: Zweier Brody und Frau<sup>213</sup>

Währenddessen sieht man in einer Totalen einen Jungen, der auf einer Luftmatratze liegt und sich treiben lässt. Im Vordergrund sind planschende Kinder im Bild.



Abbildung 10: Totale Junge auf Luftmatratze<sup>214</sup>

In einer halbnahen Zweier-Einstellung kommt ein anderer Badegast zu Brody. Erneut wird in einer Totalen die weit entfernte Luftmatratze mit dem Jungen und den planschenden Kindern näher am Ufer gezeigt. In der gleichen Zweier-Einstellung geht der Badegast und erneut kommt die Freundin zu Brody.

---

<sup>213</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>214</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .





Abbildung 11: Zweier Konversation zwischen Brody und einem anderen Badegast<sup>215</sup>

Die planschenden Kinder werden erst in Totalen, Halbnahen und schließlich in Nahen gezeigt.

Es folgt eine Totale des Hundebesitzers, links im Bild, der nach seinem Hund ruft und rechts einem Kind, das gerade eine Sandburg baut. In einer Halbnahen sieht man den Hundebesitzer, der verzweifelt nach seinem Hund Ausschau hält. Darauf sieht man in einer Detailaufnahme das Stöckchen auf dem Wasser treiben, welches der Hund zuvor noch im Maul hatte.

Erstmals unter Wasser sieht man aus der Subjektiven des Hais. Die Kamera nähert sich zappelnden Füßen, doch dreht sie im letzten Moment ab und fährt auf die Luftmatratze zu. Dabei wird die Subjektive immer näher, bis die Füße unmittelbar vor der Kamera sind.

---

<sup>215</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

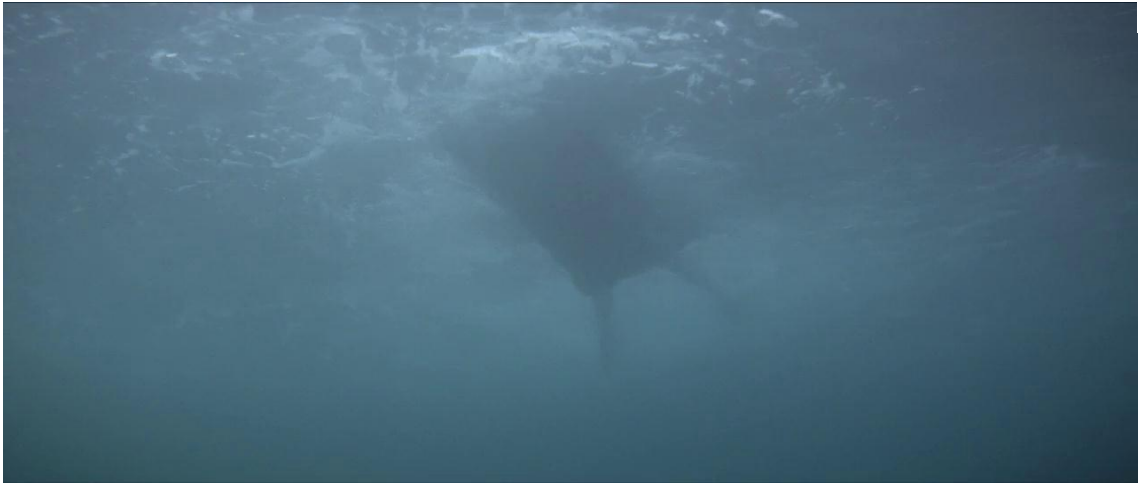


Abbildung 12: Subjektive des Hais <sup>216</sup>



Abbildung 13: Nähere Subjektive des Hais <sup>217</sup>

Die Hai-Attacke wird in einer Totalen, immer noch mit den planschenden Kindern im Vordergrund, gezeigt, gefolgt von einer Halbtotale mit Badegästen, die das Unglück bemerken. Dann wird der Hai-Angriff im gleichen Blickwinkel etwas näher gezeigt, in dem Moment als das Blut spritzt. Es folgt eine Art Subjektive des Hais in einer Halbnahen auf das Kind, welches verzweifelt versucht, sich zu wehren und endet damit, dass der Junge im Wassersprudel verschwindet.

---

<sup>216</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>217</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .



Abbildung 14: Totale Hai-Angriff<sup>218</sup>



Abbildung 15: Totale Junge wird gebissen<sup>219</sup>

---

<sup>218</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>219</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .



Abbildung 16: Subjektive Junge wird ins Wasser gezogen<sup>220</sup>

Brodys Reaktion wird mit einem „Vertigo-Zoom“<sup>221 222</sup> etabliert und endet in einer Nahaufnahme. Wieder werden die planschenden Kinder, diesmal in einer Halbnahaufnahme, gezeigt. In einer Totalen sieht man, dass nun mehr Badegäste den Hai-Angriff mitbekommen haben. Daraufhin läuft Brody, in einer amerikanischen Einstellung, zum Ufer und warnt die Leute.



Abbildung 17: Vertigo Brodys Reaktion<sup>223</sup>

---

<sup>220</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>221</sup> Vgl. Andrews, 1999, S. 69 .

<sup>222</sup> Vgl. Osteried, 2011, S. 54 .

<sup>223</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .



Anschließend sieht man, in einer Totalen, die ahnungslose Mutter des Opfers. Brody versucht weiterhin, in Totalen- und Amerikanischen-Einstellungen, die Badegäste aus dem Wasser zu bringen.



Abbildung 18: Amerikanisch Brody warnt die Badegäste<sup>224</sup>

Diese hören auf ihn und man sieht sie, in Nahen, panisch das Meer verlassen. Es folgt noch die Nahaufnahme des Kindes, das die Sandburg baut.

Schließlich sieht man in einer Totalen, dass fast alle Menschen aus dem Wasser und in Sicherheit sind. Die Mutter sucht, amerikanisch, verzweifelt nach ihrem Sohn.



Abbildung 19: Halbtotale Badegäste fliehen aus dem Wasser<sup>225</sup>

---

<sup>224</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .



Abbildung 20: Amerikanisch Die Mutter des Opfers<sup>226</sup>

Die letzte Einstellung dieser Szene ist, in einer Halbtotale, eine zerrissene und blutverschmierte Luftmatratze, die an Land geschwemmt wird.



Abbildung 21: Totale Zerrissene Luftmatratze wird an das Ufer geschwemmt<sup>227</sup>

---

<sup>225</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>226</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

<sup>227</sup> Quelle: Der weiße Hai - Bluray .

### 4.2.3 Lichtgestaltung

Die Szene spielt an einem Strand bei leicht bewölktem Wetter mit vereinzelt durchkommenden Sonnenstrahlen. Die Beleuchtung ist größtenteils durch die echte Sonne natürlich, da es viele totale Einstellungen gibt. Manchmal sind die Badegäste im direkten Sonnenlicht und ab und zu nur im weichen Licht zu sehen, was darauf schließen lässt, dass diese Szene an zwei oder mehr Tagen gedreht wurde. Bei den Halbnahen und Nahen wurde vermutlich mit Scheinwerfern oder Reflektoren aufgehellert. Direkte harte Schatten, wie beim Horrorfilm üblich, gibt es nicht. Die gesamte Stimmung ist eher freundlich gehalten, also genau gegenteilig zu klischeehaften Horrorfilmen, die aber den Hai-Angriff umso überraschender wirken lässt, da man in so einer Urlaubsstimmung nicht mit einem solchen Unglück rechnet.

Die Farben sind leicht entsättigt, vermitteln dennoch einen fröhlichen Eindruck, der wiederum auch nicht zu exotisch wirkt.

### 4.2.4 Schnitt

Cutterin Verna Fields<sup>228</sup> schneidet zu Beginn der Szene in eine lange Einstellung, die Ruhe und Entspanntheit vermittelt. Es wird etwas zügiger geschnitten, als man ein paar Badegäste und deren Aktivitäten zeigt.

Durch die versteckten Schnitte, sogenannte „Wipeshots“<sup>229</sup>, wird, ohne dass der Zuschauer es direkt empfinden kann, immer näher auf Brody geschnitten. Dabei ist das Schnitttempo konstant und normal.

Sehr schnelle Schnitte sind eingesetzt, als man auf die Close Ups der planschenden Kinder schneidet. Durch diesen hektischen Rhythmus wird die Unüberschaubarkeit des Meeres für Martin Brody verdeutlicht.

---

<sup>228</sup> Vgl. Osteried, 2011, S. 49 .

<sup>229</sup> Vgl. Andrews, 1999, S. 68 .

Selbst als in die Subjektive des Hais geschnitten wird, ist diese Einstellung relativ lang. Ein Schock-Effekt wurde nicht eingesetzt, da man gewollt durch die Augen des Hais sieht, bevor dieser zubeißt. Damit wird sein Erscheinen zu keiner Überraschung.

Schneller, aber dennoch nicht hektisch, wird geschnitten als die Badegäste panisch das Wasser verlassen. Die Bilder bleiben länger stehen, als alle am sicheren Ufer stehen und die Mutter vergeblich nach ihrem Sohn ruft.

Generell gibt es bei „Der Weiße Hai“ nur harte Schnitte ohne weiche Übergänge. Man springt zwischen den Orten und der Zeit.<sup>230</sup>

#### 4.2.5 Sounddesign

Hauptsächlich dominieren die Geräusche der Badegäste. Man hört Gerede, Geschrei und Gespiele. Diese sind in einer normalen oder leisen Lautstärke abgemischt, im Gegensatz zu allen Wassergeräuschen, die von Badegästen erzeugt werden. Das Reinspringen oder Plantschen ist deutlich lauter, als alle anderen Geräusche. Diese unnatürlich laut gepegelten Wassergeräusche erzeugen bereits ein leicht unangenehmes Gefühl. Während man die Musik aus einem Radio hört, spricht kurzweilig ein Moderator und weist darauf hin, dass man Nebenstraßen oder gar die Stadt umfahren solle. Als der Hai den Jungen angreift und für einen Moment ein Teil seines Körpers aus dem Wasser kommt, hört man einen gewaltigen Bass, als dieser sich wieder in das Wasser dreht. Damit wird die enorme Größe des Hais durch das Sounddesign unterstrichen. Unterwasser werden typische Wassersprudelgeräusche eingesetzt und man hört die verzweifelten Schreie des Jungen, die im Wasser verstummen. Das fröhliche Gelächter und Gerede der Strandgäste hat sich mittlerweile in panische Schreie gewandelt. Als die Badegäste aus dem Wasser fliehen, werden erneut laute Wassergeräusche abgemischt. In der letzten Einstellung, als die zerrissene Luftmatratze an das

---

<sup>230</sup> Vgl. Andrews, 1999, S. 67 .

Ufer geschwemmt wird, hört man nur das idyllische Meeresrauschen. Das steht im Kontrast zu dem gerade gezeigten Bild.<sup>231</sup>

#### 4.2.6 Musik

Bereits zu Beginn der Szene ertönt eine bass-lose, freundliche und hohe Radiomusik mit Gesang. Sie läuft die komplette Szene durch, bis ein junger Mann nach seinem Hund ruft. Erst Unterwasser hört man erstmals Filmmusik. Typischerweise für John Williams „Der Weiße Hai“-Soundtrack kündigt er mit seiner weltbekannten Musik den Hai an. In der Subjektiven ertönen die tiefen Streicher, die immer schneller werden und einen hektischen Rhythmus annehmen, bis eine Harfe dazukommt, um ein paar Akzente zu setzen. Ihren Höhepunkt hat die Filmmusik, als die Kamera unmittelbar vor den Füßen des Jungen filmt, und der Hai kurz davor ist, zuzubeißen. Ein tiefer Bass erklingt, als der Junge in den Wassersprudel hinuntergezogen wird. Brodys Reaktion und der „Vertigo-Zoom“ werden mit einem langgezogenen schrillen Ton untermalt. Während die Badegäste panisch aus dem Wasser fliehen, bleibt die Musik weitgehend hektisch, verstummt dann aber komplett, als die ahnungslose Mutter nach ihrem Sohn ruft.<sup>232</sup>

#### 4.2.7 Special-Effects & Visual-Effects

In zwei kurzen Totalen wird teilweise das Hai-Modell<sup>233 234</sup> gezeigt. Die Flossen ragen lediglich aus dem Wasser raus, alles andere bleibt verdeckt. Ein Hai-Modell kostete 150.000 Dollar und musste durch 14 Personen bedient werden.<sup>235</sup>

---

<sup>231</sup> Vgl. Osteried, 2011, S. 52 .

<sup>232</sup> Vgl. Osteried, 2011, S. 52 .

<sup>233</sup> Vgl. Gottlieb, 1989, S. 70 - 74 .

<sup>234</sup> Vgl. Osteried, 2011, S. 37 .

<sup>235</sup> Vgl. Osteried, 2011, S. 42 - 44 .



Abbildung 22: Hai-Modell „Bruce“<sup>236</sup>

In der zweiten Totalen wird eine große Menge Kunstblut in das Meerwasser gekippt und dieses sprudelt nach oben, als der Junge unter Wasser gebissen wird. Der letzte Special-Effect ist die präparierte, zerrissene und blutverschmierte Luftmatratze, die an das Ufer geschwemmt wird.

Der Verfasser konnte keine VFX in dieser Szene erkennen.

## 4.3 Szenenanalyse „Insidious“

Josh's Mutter erzählt ihrem Sohn und seiner Frau Renai bei einem Besuch ihren Traum über den im Koma liegenden Dalton und einen Dämon. Dabei erscheint der Dämon, der im Traum vorkommt, ebenfalls in der Realität.

### 4.3.1 Dramaturgie

Der ganze Dialog und die Stimmung wirken allgemein gedrückt. Die Schauspieler zeigen eine niedergeschlagene Miene.

---

<sup>236</sup> Quelle: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/09/Mechashark.JPG>

Das Auffälligste an dieser Szene ist die geschickt eingesetzte Parallelmontage. Immer wieder wird zwischen der Traumsequenz und der Realität geschnitten. Durch diese Dehnung der Erzählzeit, speziell, wenn wieder auf die erzählende Mutter geschnitten wird, entstehen Spannung und Neugier, wie es im Traum wohl weitergeht. Die Szene wird dadurch hinausgezögert, dass Daltons Schlafzimmertür nicht komplett geöffnet ist und bereits wieder in die Realität zurückgeschnitten wird. Der Höhepunkt dieser Szene ist der Schock-Cut mit dem Dämon. Dieser ist nicht nur ein überraschender Wendepunkt, sondern verbindet auch die beiden Handlungsorte der Parallelmontage. Der überraschende Wendepunkt funktioniert sehr gut, da der Zuschauer nicht vermutet, dass der Dämon aus der Traumerzählung plötzlich ebenfalls in der Realität erscheint.

Der im Koma liegende Dalton verbindet zwei Sympathiepunkte, Kind und Schwäche/Krankheit. Diese erwecken bei dem Rezipienten größtes Mitgefühl. Umso gruseli-ger ist es, als der Dämon neben ihm steht, den Jungen zwar nicht angreift, aber mit seinen langen Fingern auf ihn zeigt und Dalton nichts davon mitbekommt, geschweige denn sich wehren könnte. Er ist dem Dämon hilflos ausgeliefert.

#### **4.3.2 Kamera**

Die Szene beginnt mit einem Close-Up auf Renai, gefolgt von einer Halbnahen auf Josh. Joshs Mutter ist ebenfalls in einer halbnahen Einstellung zu sehen. Während der gesamten Konversation fährt die Kamera auf die jeweiligen Darsteller zu. Sie fährt aber nur dezent und verändert dabei nicht ihre Einstellungsgröße. Dieser, nicht direkt spürbare, Effekt lässt den Zuschauer tiefer in die Geschichte und in die Erzählung des Traums eintauchen. Der Rezipient wird durch diese Annäherung etwas intimer mit dem Darsteller und kann besser mitfühlen. Außerdem konzentriert sich der Zuschauer intensiver.



Abbildung 23: Nahe Renai<sup>237</sup>



Abbildung 24: Halbnahe Joshs Mutter<sup>238</sup>

Die Traumsequenz beginnt mit einer weitwinkligen Subjektiven der Mutter. Dabei ist die Kamera vermutlich auf einer Steadicam und schwebt einen Gang entlang. Dann schwenkt die Kamera nach rechts und endet auf der leicht geöffneten Schlafzimmertür von Josh und Renai. Eine nicht sichtbare Hand öffnet diese.

---

<sup>237</sup> Quelle: Insidious - Bluray .

<sup>238</sup> Quelle: Insidious - Bluray .





Abbildung 25: Subjektive Dunkler Flur<sup>239</sup>

Anschließend sieht man die Mutter, mit leichter Ranfahrt, in der gewohnten Halbnahen.

Es wird wieder zurückgesprungen in die Bewegung der Kamera. Diese geht nach vorn und nach links und erneut öffnet sich eine Tür. Man sieht in einer Totalen Dalton in seinem Bett schlafen. Doch bevor die Schlafzimmertür ganz aufgemacht wird, sieht man wieder die erzählende Mutter in einer Halbnahen-Einstellung und einer Ranfahrt. Diesmal sind auch die Reaktionen von Josh in einer Halbnahen und Renai in einer Nahen zu sehen.



Abbildung 26: Halbnahe Josh<sup>240</sup>

---

<sup>239</sup> Quelle: Insidious - Bluray .

Daraufhin wird wieder in die Totale des Traums geschnitten. Es ist das gleiche Bild wie zuvor, doch diesmal wird die Schlafzimmertür komplett geöffnet. Der Dämon wird sichtbar. Er steht links von Daltons Bett in einer Totalen.



Abbildung 27: Totale Daltons Schlafzimmer<sup>241</sup>

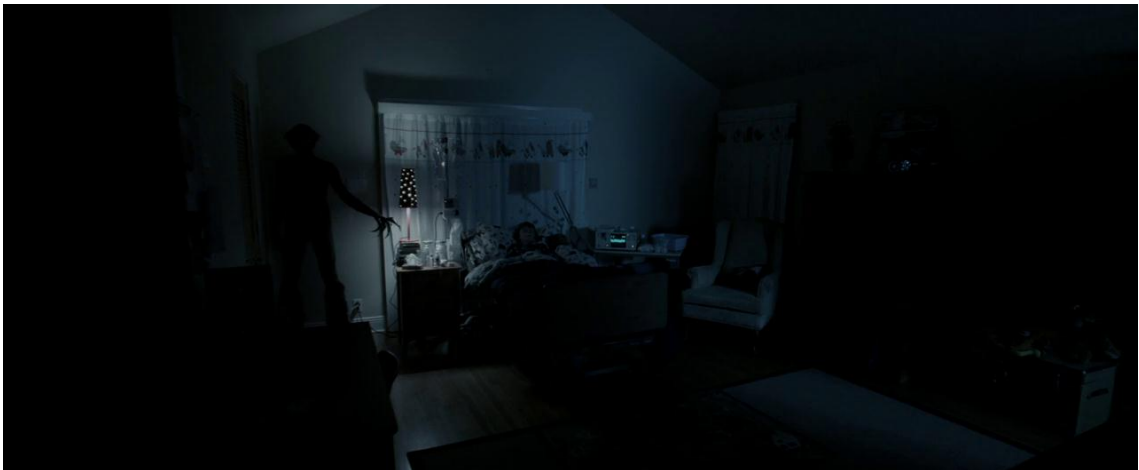


Abbildung 28: Totale Daltons Schlafzimmer mit geöffneter Tür und Dämon<sup>242</sup>

Wieder wird zurück auf die Mutter, Josh und Renai geschnitten, mit leichten Kamerazufahrten. Erneut wird der Dämon in der gleichen Einstellung gezeigt, gefolgt von einem Close-Up des schlafenden Dalton.

---

<sup>240</sup> Quelle: Insidious - Bluray

<sup>241</sup> Quelle: Insidious - Bluray .

<sup>242</sup> Quelle: Insidious - Bluray .



Abbildung 29: Nahe Schlafender Dalton<sup>243</sup>

Die Traumsequenz ist beendet, und es wird wieder auf die Mutter geschnitten. Man sieht die Reaktionen von Renai und Josh, die erstmals durch die Kamerafahrt in einem Close-Up enden. Darauffolgend ist die Mutter, nun auch näher als zuvor, zu sehen.



Abbildung 30: Nahe Joshs Mutter mit Ranfahrt<sup>244</sup>

Durch die Ranfahrt der Kamera wird sie immer näher gezeigt, bis der Schock-Cut auf Josh mit dem Dämon kommt. Die Kameramänner David Brewer und John Leonetti haben das Bild so kardiert, dass nur die Hälfte des Gesichtes des Dämons sichtbar ist. Dennoch steht dieser unmittelbar und bedrohlich hinter Josh. Bewusst wurde die

---

<sup>243</sup> Quelle: Insidious - Bluray .

<sup>244</sup> Quelle: Insidious - Bluray .

Signalfarbe rot als Make-Up benutzt, um die Augen der Zuschauer direkt auf den Dämonen zu lenken, zumal das restliche Set eher kraftlose Farben hat. Außerdem wurde der Dämon vorher nur als Totale gezeigt und war dementsprechend Bestandteil des Hintergrundes. Bei dem Shock-Cut ist er jedoch plötzlich im Vordergrund zu sehen. Auch wenn er nur hinter Josh steht, wirkt er bedrohlich nah.



Abbildung 31: Nahe Der Dämon steht hinter Josh (Shock-Cut)<sup>245</sup>

Die sich erschreckende Mutter springt aus dem Close-Up und aus dem Bild. Die letzte Einstellung der Szene zeigt erstmals alle drei Darsteller zusammen in einem Bild. Der Dämon ist jedoch verschwunden. Er war nur für die Mutter kurz sichtbar und daher nimmt dieser Close-Up auf Josh schon fast eine Art Subjektive ein.

Bewusst wurde mit Ranfahrten und entsättigten Farben gespielt, um am Ende den Schock-Cut effektiver wirken zu lassen.

### 4.3.3 Lichtgestaltung

In der echten Welt sind die Farben stark entsättigt, was die gedrückte Stimmung verdeutlicht. Die Gesichter sind mit weichem Licht ausgeleuchtet. Dunkle Schatten sind hier nicht vorhanden. Daher wirkt die Szene nicht düster, aber speziell durch die kontrastarmen Farben, karg.

---

<sup>245</sup> Quelle: Insidious - Bluray .

Dazu steht im Gegensatz die Traumsequenz. Der Low-Key Lichtstil dominiert die einzelnen Einstellungen. Die Kamerabewegung im Gang ist besonders düster und dunkel ausgeleuchtet. Die schwarzen Bildanteile überwiegen und zeigen einen typischen Horrorfilm-Look. Daltons Kinderzimmer ist auch im Low-Key ausgeleuchtet, doch wesentlich heller als der Gang. Ein weiches Mondlicht scheint durch ein nicht sichtbares Fenster auf das Bett und die Wand. Ein wärmeres Licht kommt von einer Nachttischlampe, einem sogenannten „Pracitcal“. Trotz der mässig beleuchteten grauen Wand ist der Dämon komplett dunkel gehalten. Nur seine Umrisse sind zu erkennen. Das Close-Up des schlafenden Dalton ist jedoch wieder etwas weicher und heller ausgeleuchtet als der Rest dieser Traumsequenz.

Der Regisseur James Wan wollte wohl mit den Kameramännern John Robert Leonetti und David Brewer gezielt Traumsequenz und Realität durch die Lichtsetzung differenzieren. Die Träume wirken dabei wesentlich düsterer, welches später im Film auch sinnvoll aufgelöst wird.

#### **4.3.4 Schnitt**

Allgemein sind die Einstellungen in der Realität und im Traum eher langsam geschnitten. Das erzeugt eine gewisse Ruhe, trotz der angespannten Situation. Der Zuschauer verspürt bei den Szenen eine gewisse Entspanntheit, da der Dämon lediglich im Traum vorkommt. Die Überraschung ist dann umso größer, als dieser in der Realität ebenfalls erscheint.

Der Kreuzschnitt sorgt dafür, dass eine Parallelmontage geschnitten werden kann. Die Spannung wird in die Länge gezogen, indem man immer wieder in die Reaktionen von Josh und Renai schneidet oder die erzählende Mutter zeigt.

Der Shock-Cut am Ende funktioniert wunderbar, da hier noch das Zusammenspiel von Sounddesign und Musik hinzukommt.

#### **4.3.5 Sounddesign**

Bevor in die Traumsequenz geschnitten wird, sind nur die Dialoge zu hören, ohne Nebengeräusche. Anschließend, als Joshs Mutter von dem Traum erzählt und in die bewegte Kamera geschnitten wird, hört man einen brummenden Bass. Dieser erinnert zwar an Wind, der aber in dieser Szene wenig Sinn machen würde. Jedoch löst der Bass ein Unbehagen bei dem Rezipienten aus. Dieser Soundeffekt ist teilweise dem

Bild voraus und erklingt bereits, als noch Joshs Mutter zu sehen ist, während sie erzählt. Kurz darauf wird dann wieder in die Traumsequenz geschnitten. Dadurch wirkt ihre Erzählung noch bedrohlicher. Desweiteren tickt langsam und mit leichtem Hall eine Standuhr im Gang. Typisch für einen Horrorfilm knarren und quietschen die Türen extrem und sehr laut beim Öffnen und Schließen. Ein undefinierbares, knackendes Geräusch, welches ein wenig an schnell gefrierendes Wasser erinnert, ertönt, als der Dämon seine Hand ausstreckt. Nachdem die Mutter von Josh ihren Traum zu Ende erzählt hat, hört der brummende Bass auf. Kurz vor dem Schock-Sound, als der Dämon direkt hinter Josh steht, wird eine kleine Stille eingebaut, gefolgt von den knackenden Fingergeräuschen. Der sehr laut gepegelte Schock-Sound, der aus einem langgezogenem Schrei und einem lauten Bass abgemischt ist, wirkt umso lauter durch die vorher eingebaute kurze Stille.

#### 4.3.6 Musik

Die erste Musik in dieser Szene tritt nach dem Satz "Da befand sich etwas bei ihm" der Mutter ein. Leise, helle Streicher setzen ein und werden von etwas tieferen Streichern gefolgt. Der musikalische Höhepunkt findet beim Erscheinen des Dämons, in der Totalen, statt. Die Streicher spielen schnell, hektisch, schrill und laut. Im Musik-Fachjargon: Die Violinen spielen hohes tremollo glissando<sup>246</sup> abwärts.

Danach gibt es keine Musik mehr, bis der Dämon mit seinen langen Fingern auf Dalton zeigt. Hier untermalt eine leise Musik die Atmosphäre.

Damit der laut gepegelte Schock-Sound besser wirkt, verstummt die Musik komplett kurz zuvor. Während des Schock-Sounds ist die Musik nur ein leiser Begleiter und fällt wenig auf.

Komponist Joseph Bishara spielte ausserdem den Dämonen.

---

<sup>246</sup> Vgl. Onmusic-Dictionary, 2013, S. <http://dictionary.onmusic.org/terms/1593-glissando> .

### 4.3.7 Special-Effects & Visual-Effects

Die Gestalt des Dämons in der Totalen wurde komplett dunkel gehalten. Man sieht sie nur silhouettenartig mit menschlichen Proportionen. Allerdings sind die Finger unnatürlich lang, dünn, knochig und erinnern an Krallen. Sie wirken bedrohlich und gefährlich.

Bei dem Schock-Cut sieht man deutlich das Gesicht des Dämons. Es wurde halb schwarz und halb rot mit stromartigen Linien geschminkt. Es wirkt aggressiv, erinnert aber zugleich auch an das Make-Up von „Darth Maul“ aus Star Wars Episode I (1999). Schwarze Haare, weiße Pupillen und spitze Zähne zieren ebenfalls sein Gesicht. Dies verdeutlicht nochmal, dass es um etwas Mystisches und Dämonisches handelt.



Abbildung 32: Der Dämon wird geschminkt<sup>247</sup>

Der Verfasser konnte keine VFX entdecken.

---

<sup>247</sup> Quelle: Insidious - DVD: Making Of .

## 4.4 Vergleich der Szenen

### Gemeinsamkeiten:

Bei beiden Szenen geht es um eine schlecht erkennbare Gefahr. Bei „Der weiße Hai“ ist es der Hai, der unter Wasser schwimmt und bei „Insidious“ der Dämon, der wegen der Dunkelheit nur als Silhouette erkennbar ist.

Die Parallelmontage wird bei beiden Filmen eingesetzt. Bei „Der weiße Hai“ ist sie zwar am selben Ort, jedoch kann man eine Trennung durch Land und Wasser durchaus sehen. Bei „Insidious“ wird klar zwischen Realität und Traum differenziert.

Die Musik ist bei beiden Filmen klar als solche erkennbar. Zwar gibt es noch eine unterschwellige Musik bei „Insidious“, die aber nicht zu sehr ins Gewicht fällt.

Beide Filme nutzen Kinder als Empathieträger. Beide Jungen sind der Gefahr machtlos ausgeliefert und können nicht von Erwachsenen gerettet werden.

„Der weiße Hai“ nutzt Blut und „Insidious“ Make-Up als Signalfarbe Rot. Sie steht für Gefahr.

### Unterschiede:

Bei dem „Der weiße Hai“ wird der Hai durch seine Subjektive bereits angekündigt und sein Erscheinen, im Gegensatz zu dem Dämon in „Insidious“, ist keine Überraschung. Daher gibt es auch keinen Schock-Effekt.

„Insidious“ wirkt bereits ab der ersten Einstellung leicht düster und gedrückt. Im Gegensatz dazu sieht man bei „Der weiße Hai“ einen schönen Strand mit fröhlichen Badegästen in einer Urlaubsstimmung.

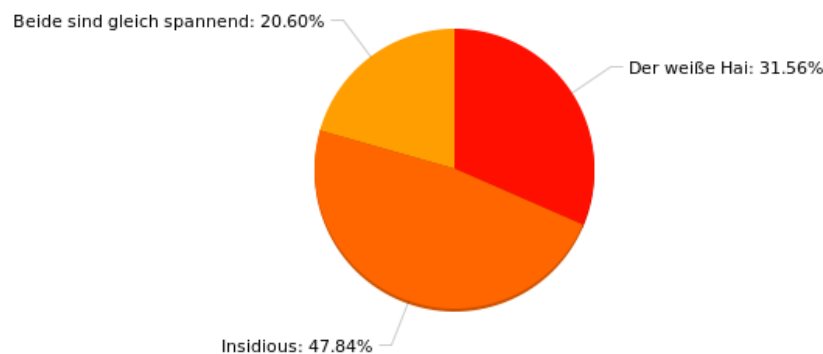
„Der weiße Hai“ bedient sich dem „Vertigo Zoom“, der bei moderneren Horrorfilmen extrem selten noch Gebrauch findet.

Die Soundabmischung bei „Der weiße Hai“ wirkt relativ natürlich. Bei „Insidious“ dominieren das Bass-Brummen und die unnatürlichen Geräusche des Dämons in Verbindung mit dessen sehr laut gepegeltem Schrei am Ende der Szene.



35 Jahre liegen zwischen beiden Filmen. „Der weiße Hai“ hat sich schon lange in die Reihe der Filmklassiker eingeordnet. *Insidious* hat ebenfalls das Potential, ein moderner Klassiker zu werden, da Regisseur James Wan eine neue Art des „Haunted House“<sup>248</sup>-Genre geschaffen hat. Sowohl Kamera als auch Lichtsetzung unterscheiden sich bei beiden Filmen. Jedoch sind sie, jeweils auf ihre Art, ebenfalls heute noch spannend, auch wenn das Hai-Modell mittlerweile niemanden mehr wirklich erschrecken sollte.

## 4.5 Rezipientenumfrage zu „Der weiße Hai“ und „Insidious“



Grafik 2: Umfrage: "Der weiße Hai" (1975) und *Insidious* (2010) liegen 35 Jahre auseinander. Welchen davon findest du spannender?

---

<sup>248</sup> Vgl. Heinz, 2013, S. <http://www.filmjunkies.de/news/besten-haunted-house-filme-51902.html> .

Bei der Frage „Findest du „Der weiße Hai“ oder „Insidious“ spannender und warum?“<sup>249</sup> wählen 47.84% der Teilnehmer den moderneren „Insidious“. Die meisten Rezipienten kritisieren, dass der Hai mittlerweile veraltet sei und niemanden mehr erschreckt. Andere jedoch meinen mit 31,56%, dass „Der weiße Hai“ viel spannender sei, weil er realistischer als „Insidious“ ist und die bedrohlichere Kulisse hat, das Meer. Außerdem sei „Insidious“ langweilig gemacht, wie die meisten modernen Horrorfilme, meinen einige Umfrageteilnehmer. Bei dieser Frage gehen die Meinungen auseinander. 20.60% sagen, dass beide Filme, trotz ihrer 35 Jahren Differenz, gleich spannend seien. Der Verfasser meint ebenfalls, dass beide Filme, auf ihre eigene Art gut funktionieren.

---

<sup>249</sup> Vgl. Anhang

## 5. Schlussbetrachtung

### 5.1 Vergleich der Meinungen

Die Umfrageteilnehmer wurden nach ihrem Lieblings-Horrorfilm gefragt und warum es dieser ist.<sup>250</sup> Mehr als ein Drittel entscheiden sich für „The Shining“ (1980). Der Film von Stanley Kubrick ist ein intelligenter Film, mit tollen Charakteren, ohne große Effekthascherei und nutzt unkonventionelle Mittel<sup>251</sup> zum Spannungsaufbau, so einige der Rezipienten. Dicht gefolgt, wird „SAW“ (2004) als modernerer Film genannt. Auch hier spricht man von einer Handlung, die eine Botschaft hat. Dies bestätigt nochmals die Dramaturgie/Story als wichtigstes Gestaltungsmittel. Es reicht nicht, die Zuschauer nur zu erschrecken. Eine Geschichte mit interessanten Charakteren und einer Botschaft ist essentiell.

Bei der Frage, ob lieber klassische Horrorfilme oder Torture-Porn-Horrorfilme<sup>252 253</sup> bevorzugt werden, entscheiden sich 75.75% für die Klassiker. Torture Porn wird sehr oft eine zu einfache Geschichte ohne Moral vorgeworfen und erhält daher nur 24.25% der Stimmen. Einzig und allein ist „SAW“ die Ausnahme in diesem Subgenre des Horrorfilms. Er verbindet die Brutalität mit einer interessanten Handlung.

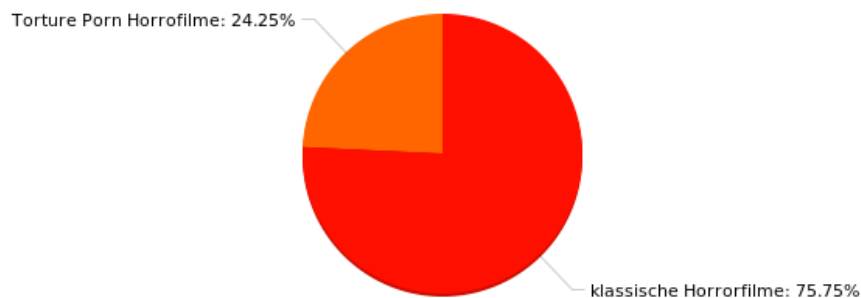
---

<sup>250</sup> Vgl. Anhang

<sup>251</sup> Vgl. 2.3 Lichtgestaltung.

<sup>252</sup> Vgl. Rogers, 2010, S. [http://www.salon.com/2010/06/08/philosophy\\_of\\_horror\\_movies/](http://www.salon.com/2010/06/08/philosophy_of_horror_movies/).

<sup>253</sup> Vgl. Anhang



*Grafik 3: Umfrage: Magst du mehr klassische Horrorfilme (wie z.B. Psycho) oder Torture Porn (wie z.B. SAW)?*

## 5.2 Schlussbetrachtung

Zusammenfassend kann man behaupten, dass viele filmische Gestaltungsmittel zeitlos sind. Natürlich gibt es immer wieder Trends, ob der Horrorfilm realistisch oder merklich fiktiv sein sollte. Dies kann allein schon die Filmmusik entscheidend beeinflussen. Aber grundsätzlich funktionieren die Effekte immer wieder. Außerdem kann es durchaus als Hommage wirken, wenn man ältere Effekte wie z.B. den „Vertigo-Zoom“ einsetzt.

Durch die gezielte Lichtsetzung im visuellen Bereich, einem gut abgemischten Sound-design im akustischen Bereich und einer Dramaturgie, die Empathie für die Filmfigur erzeugt, hat man bereits gute Chancen, den Zuschauer in Spannung zu versetzen. Selbstverständlich entsteht der beste Spannungsaufbau, wenn alle sieben Gestaltungsmittel aufeinander abgestimmt sind und gut harmonieren.

Trotz der sich ständig weiterentwickelten CGI Technik sollte man versuchen, das Grauen wenig und, wenn möglich, sehr hinausgezögert zu zeigen. Auch wenn heutzutage

tage die Computereffekte die Kreaturen realistisch aussehen lassen, entsteht die größte Spannung immer noch in den Köpfen der Zuschauer.

Die Prognose für zukünftige Horrorfilme tendiert dazu, dass auf der einen Seite versucht wird, den Horrorfilm immer wieder noch schockierender zu gestalten. Ein Beispiel dafür ist das Horror-Subgenre „Torture Porn“ mit ungeschnittenen, gewaltsamen Verstümmelungen, wie z.B. in „Hostel“ (2006). Auf der anderen Seite wird der klassisch gemachte Horrorfilm, wie z.B. „Insidious“ (2010), der komplett ohne Blut auskommt, wahrscheinlich nicht aussterben. Genau wie in einer Geisterbahn, möchte man immer wieder erschreckt werden, auch wenn man bereits ganz genau weiß, was einen erwartet.

# Literaturverzeichnis

(kein Datum). Von IMDB - Jaws: <http://www.imdb.com/title/tt0073195/> abgerufen

Andrews, N. (1999). *Nigel Andrews on Jaws: A Bloomsbury Movie Guide*. Bloomsbury.

Benshoff, H. M. (2014). *A Companion to the Horror Film*. Wiley-Blackwell.

Bluray, ". w.-O. (Regisseur). (kein Datum). *"Der weiße Hai" Bluray - Making Of* [Kinofilm].

BR, A. (8. März 2013). *Bayerisches Fernsehen*. Von <http://www.br.de/fernsehen/bayerisches-fernsehen/sendungen/kino-kino/portraet-regisseur-alfred-hitchcock100.html> abgerufen

Bredow, D. H.-G. (kein Datum). *tvdigital*. Von <http://www.tvdigital.de/magazin/tv-aktuell/das-horrorfilm-experiment-so-reagiert-unser-koerper> abgerufen

Cherry, B. (2009). *Horror*. Routledge.

Droese, K. (1995). *Thrill und Suspense in den Filmen Alfred Hitchcocks*. Coppi-Verlag.

Dunker, A. (2008). *Die chinesische Sonne scheint immer von unten*. Uvk.

Fehr, D. T. (kein Datum). *dasgehirn*. Von <https://www.dasgehirn.info/aktuell/frage-an-das-gehirn/was-passiert-im-gehirn-wenn-wir-einen-horrorfilm-anschauen> abgerufen

Gottlieb, C. (1989). *Der weisse Hai Report*. Heyne.

Heinz, N. (4. August 2013). *Filmjunkies*. Von <http://www.filmjunkies.de/news/besten-haunted-house-filme-51902.html> abgerufen

Hitchcock, A. (5. August 2009). *YouTube*. Von American Film Institute: <https://www.youtube.com/watch?v=-Xs111uH9ss> abgerufen

Hofmüller, H. (2009). *Die perfekte Tonaufnahme mit der Videokamera*. Schiele und Schön.

IMDB - *Insidious*. (kein Datum). Von <http://www.imdb.com/title/tt1591095/> abgerufen

itwissen.info. (kein Datum). *itwissen*. Von <http://www.itwissen.info/definition/lexikon/CGI-computer-generated-imagery.html> abgerufen

Kandorfer, P. (1998). *DuMonts Lehrbuch der Filmgestaltung. Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde*. DuMont Reiseverlag.

Köhne, J., Kuschke, R., & Meteling, A. (2012). *Splatter Movies: Essays zum modernen Horrorfilm*. Bertz und Fischer.

König, J. C. (2005). *Herstellung des Grauens*. Peter Lang.

Lagier, L. (Regisseur). (2010). *Horrorfilme - Doku* [Kinofilm].

Lahde, M. (25. Juli 2011). [www.filmlexikon.uni-kiel.de](http://www.filmlexikon.uni-kiel.de). Von <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=2453> abgerufen

Landau, D. (2014). *Lighting for cinematography*. Bloomsbury.

Lee, S. (17. Mai 2005). *hollywoodlostandfound*. Von <http://hollywoodlostandfound.net/wilhelm/> abgerufen

Mikunda, C. (2002). *Kino spüren - Strategien der emotionalen Filmgestaltung*. WUV Universitätsverlag.

Mulack, T., & Giesen, R. (2003). *Special Visual Effects*. UVK.

Onmusic-Dictionary. (14. Februar 2013). [www.dictionary.onmusic.org](http://dictionary.onmusic.org). Von <http://dictionary.onmusic.org/terms/1593-glissando> abgerufen

Oscar. (kein Datum). *Oscars*. Von <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1976> abgerufen

Osteried, P. (2011). *Weisse Hai: Top Movies*. Medien-, Publikations- und Werbegesellschaft Knorr Martens.

Risson, K. (3. Juli 2015). *lumeo*. Von <http://lumeo.com.au/chroma-key/> abgerufen

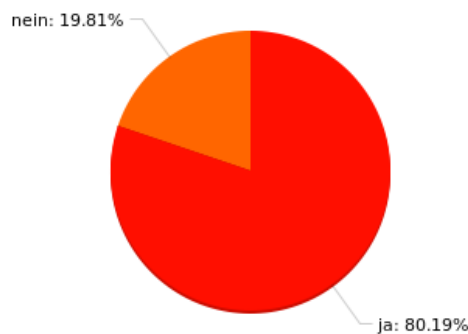
- Rogers, T. (08. Juni 2010). *www.salon.com*. Von [http://www.salon.com/2010/06/08/philosophy\\_of\\_horror\\_movies/](http://www.salon.com/2010/06/08/philosophy_of_horror_movies/) abgerufen
- Schickel, R. (2012). *Steven Spielberg. Seine Filme, sein Leben*. Knesebeck.
- Schulze, A.-K. (2006). *Spannung in Film und Fernsehen*. Logos Berlin.
- Seesslen, G., & Jung, F. (2004). *Horror: Grundlagen des populären Films*. Schüren.
- Spielberg, S. (Regisseur). (2012). *Der weiße Hai - Bluray* [Kinofilm].
- Walsh, R. (26. Juni 2012). *Videomaker.com*. Von <http://www.videomaker.com/videonews/2012/06/visual-trends-a-history-of-the-found-footage-genre> abgerufen
- Wan, J. (Regisseur). (2010). *Insidious - Bluray* [Kinofilm].
- Wan, J. (Regisseur). (2010). *Insidious - DVD: Making Of* [Kinofilm].
- Wan, J. (Regisseur). (2013). *Conjuring - Specials: Die Kunst des Eschreckens* [Kinofilm].



## Anhang

Bei der Onlineumfrage nahmen 300 Personen teil und gaben insgesamt 2.971 Antworten ab. Diese würden den Rahmen sprengen und daher wird nur ein Auszug davon gezeigt, der wörtlich übernommen ist.

### 1. Schaust du regelmäßig Horrorfilme?



### 2. Wie heisst dein Lieblings-Horrorfilm?

- |                                      |                                   |                                       |
|--------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------|
| -The Shining                         | -Tanz der Teufel                  | -tales of two sisters original        |
| -Halloween                           | -Ju-On: The Grudge                | -Dawn of the Dead                     |
| -The Thing                           | -The Shining                      | -Texas Chainsaw Massacre              |
| -The Last House on the Left (Remake) | -The devils reject                | -Saw                                  |
| -x                                   | -Halloween                        | -Eden Lake                            |
| -Nightmare on Elm Street             | -Saw                              | -Hellraiser- Hellbound                |
| -Martyrs                             | -Scream                           | -Wrong Turn                           |
| -ein Zombie hing am Glockenseil      | -Rec                              | -The Shining                          |
| -Saw                                 | -Shining                          | -Sinister, Insidious, Halloween (alt) |
| -The Thing                           | -Oculus                           | -The Ring                             |
| -Das Omen                            | -Shining                          | -Roter Drache                         |
| -PAPA                                | -Die Frau in Schwarz              | -weisse hai                           |
| -Poltergeist                         | -Nightmare in Elm Street          | -Cabin in the Woods                   |
|                                      | -Zb der Fluch der zwei schwestern |                                       |
|                                      | -Dawn of the Dead                 |                                       |

-Exorzist	-Shining	-alle horror
-Jeepers creepers	-sinister	-shining
-Rec	-Paranormal activity	-Hellbound
-1408	Reihe	-the conjuring
-Halloween (alle Teile)	-mmh alles mit Zombies	-Evil dead
-Daddy's little girl	-Insidious	-Martyrs
-Saw	-The Shining	-Drag me to hell
-Conjuring	-Grave Encounters	-Insidious 1-3, Scream
-sinister freddy Krüger	-The strangers	1-4, The Conjuring
-halloween	-Black Christmas; schön	-A Nightmare on
-Braindead	bis in den tod	Elmstreet
-Insidious	-high tension	-Tucker & Dale
-Der Exorzist	-Silent Hill	-Sinister
-would you rather	-Hellraiser	-Daddys little girl
-Boogey man	-Shining	-NOES Reihe
-Freitag der 13.	-dawn of the dead	-The Descent und Das
-A Girl Walks Home	-Halloween	Waisenhaus
Alone at Night	-The Orphan - Das Wai-	-Braindead
-A Nightmare on Elm	senkind	-Scream 1
Street	-Zimmer 1408	-The Conjuring
-The Shining	-Ich habe keinen Lieb-	-Sinister
-A Nightmare On Elm	lings Horrorfilm	-The Strangers
Street, 1984	-Dawn of the dead	-Madhouse
-30 Days of Night	-Deep Red	-Es
-Friedhof der kuschel-	-Es gibt keinen	-Ehrlich gesagt hab ich
tiere	-The Conjuring	zu viele als dass ich ei-
-The Descent	-The Ring 1+2	nen nennen könnte
-martyrs	-Insidious	-The Shining
-Geister (Riget)	-It Follows	-evil dead
-Der Exorzismus von	-The Shining	-Die Frau in Schwarz
Emily Rose	-Das Waisenhaus	-Silent Hill
-Conjuring	-dort dancing	-Es gibt eigentlich keinen
-silent hill	-The conjuring	"The Conjuring" ist ganz
-grave encounters	-Dawn of the Dead	gut
-The conjuring	-Nightmare on Elm	
-paranormal activity	Street	

### 3. Warum ist er dein Lieblings-Horrorfilm?

-Weil er mit unkonventionellen Mitteln Spannung erzeugt.	-Wegen dem schwarzen Humor	-Beklemmende Atmosphäre, einzigartiger Soundtrack, "Dreckiges" Bild
-Bedrückende Atmosphäre, originelle Story & tolle Monstereffekte	-Er spielt auf verschiedene Ängste an, ist ziemlich derbe und doch realitätsnah.	-Gute Geschichte. Gruselige Atmosphäre. Super Score von Jerry Goldsmith :)
-guter Spannungsbogen gut eingesetzte und nachvollziehbare Gewalt	-weil er einfach gut gemacht ist	-Weil ich ihn gedreht habe und ja - das ist doch mal ein Grund.
-gute Schauspielerwahl	-Spannend und kluge Handlung mit einem unerwarteten Ende.	
-x		

Man lernt viel, wenn man versucht einen Horrorfilm selber zu machen.

-Einzigartige Atmosphäre, geniale Kameraführung, handgemachte Splattereffekte, Genreprägendes Meisterwerk, das Maßstäbe in seiner Inszenierung setzte

-Die Spannung und Umsetzung mit so gut wie keine VFX

-Gestaltung, Überraschungsmomente, Geschichte, eigener ungewöhnlicher Charakter

-Technisch und erzählerisch nahezu perfekt.

-Weil hinter dem Splatter-Movie, der auf den ersten Blick vor allem auf viel Blut und Ekel abzielt, eine tiefere Geschichte steckt, die über all die vielen Filmteile erstreckt nach und nach aufgerollt wird. Des Weiteren nehmen die Filme stark aufeinander Bezug. Mir gefällt, dass der Hauptcharakter (der für die Taten verantwortlich ist), einen sehr menschlichen Beweggrund hat und nicht "einfach nur verrückt" ist.

-Er war der erste den ich gesehen habe und er ist realer als ein Geisterfilm. Denn es gibt genug kranke Menschen die rumrennen und Leute abstechen

-Spannende und innovativ erzählt.

-Kein "Monster" o.ä., der Protagonist verwandelt sich selbst langsam in ein Monster, die unglaublichen Innenaufnahmen im Hotel, die beklemmende, bedrückende Atmosphäre da es keinen Ausweg gibt sowie die gruseligen Visionen. Außerdem wäre da noch das Bild im Final Image, das zahlreiche Interpretationsansätze gibt.

-Ich finde den Film einfach sehr gut gemacht mit viel Spannung.

-Weil er ohne viele Splattereffekte extrem unheimlich ist und wunderbar Spannung erzeugt.

-Wegen der unterschwellig gruseligen Elemente, der tollen Geschichte und Atmosphäre sowie dem Zeitalter. Außerdem ist er unblutig.

-Ich mag es wenn Filme ein überraschendes Ende haben

-Der Twist am Ende respektive die unerwartete Auflösung.

und der psychologische Aspekt. viele Kleinigkeiten die einem nur im Kopf gruseln

-Spannung, Aktion, immer wieder gut.

-Ich mag beide, das Original, von 1974 sowie das Remake von

2003, weil in beiden eine spannende Atmosphäre herrscht, und man sich gut in die Lage der Opfer versetzen kann, denn unmöglich ist es nicht, einem Kettensägeschwinger den Weg zu laufen. Das Original kommt zudem ohne große Splattereffekte aus, nur allein durch die Atmosphäre geht man im Film richtig mit.

-Wegen der Geschichte  
-Weil es sehr realistisch ist.

-Klassisch und ohne neumodischen Schnickschnack, interessante Story und Figuren

-Schöne Bilder und epischer Soundtrack

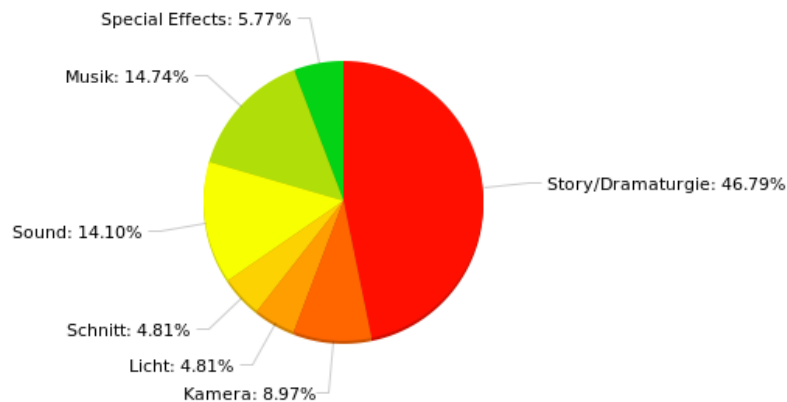
-Spannend gruselig unerwartet- zu dem Zeitpunkt als die erschienen sind, kannte man sowas noch nicht

Halloween bereitet einem einfach ein flaes Gefühl in der Magengrube. Schaurig schön! Man fühlt sich sofort beobachtet

-Weil es ein sehr intelligenter und niveauvoller Horrorfilm ist. Außerdem spielen Edward Norton und Sir Anthony Hopkins ihre Rollen wahnsinnig gut.

-Klassiker, gute Story, wenig VFX nur SFX, perfekte Musik betont die Spannungsmomente

**4. Welches filmische Gestaltungsmittel ist, deiner Meinung nach, das wichtigste beim Horrorfilm?**



**5. Warum hast Du dich für dieses Gestaltungsmittel entschieden?**

-Story ist immer das Wichtigste, egal ob Horrorfilm oder sonst ein Genre. Alles andere dient "nur" dazu, die Story zu erzählen.

-Ohne eine gute Story ist jeder Film lahm.

-Wenn ein Film von der Story reißerisch ist und einen gut unterhält oder vllt. zum Nachdenken anregt, ist der Rest nur zweitrangig.

-haha weil ich nicht alle auswählen konnte! Frage mich für was du diese krass subjektive Meinung brauchst. Der Zuschauer ist glau-

be ich weit genug um zu wissen das es nicht nur ein Element ist ( ;

-Weil erst mit der richtigen Musik Gänsehaut entsteht

-Auch der schönste Trash kann unterhaltend sein, aber Filme mit Dramatik und mitreißender Story bleiben im Gedächtnis, überwältigen und veranlassen, dass man sich über den Film hinaus noch Gedanken darüber macht.

-Auch wenn die Bilder noch so gruselig sind ohne eine spannende

Handlung wird der Film schnell langweilig

-Die technischen Aspekte sind alles einzelne Gimmicks, die für sich arbeiten. Ein Jump-Scare oder spannendes Licht können kurzfristig ein gruseliges Gefühl erzeugen, aber nicht lange halten. Die Story und wie sie erzählt wird, entscheidet darüber, ob sich eine andauernde Spannung einstellt. So kann auch eine schlecht gedrehte Szene bei vollem Tageslicht und mit vollkommen konträrer Musik horrormäßig wirken.

-Ich denke, jedes Gestaltungselement kann entsprechend der Geschichte eingesetzt werden. Mit guter Kameraführung und Lichtsetzung lassen sich gruselige Atmosphären kreieren. In Kombination mit Sounddesign und Schnitt können gute Szenen entstehen. Aber: wenn die Story flach ist, die Figuren unglaublich, dann nutzt auch die beste Atmosphäre nichts.

-Horror ist eine Emotion  
- Emotion entsteht im Kopf.  
Schnitt kontrolliert den Informationsfluss - mit den vorhandenen Informationen entstehen die Informationen im Kopf des Zusehers. Dadurch entsteht in Folge der Horror. Deswegen ist dies für mich das Wichtigste.

-Der echte Horror entsteht meiner Meinung nach im Kopf. Alles was man nicht sieht oder was im Halbdunkel verborgen bleibt macht es um vieles dramatischer.

-Es gibt einige Beispiele von Klassikern, die nicht das wären, was sie heute sind, wenn sie die Musik nicht hätten. V.a. bei Argento oder Carpenter hat die Musik

einen enormen Stellenwert und ist mind. genau so wichtig wie die Qualität des Hauptdarstellers.

"The Fog - Nebel des Grauens" funktioniert v.a. aufgrund seines grandiosen Synthiesoundtracks, welches für die nötige Spannung und Atmosphäre sorgt.

Andere Beispiele:

"Nightmare - Mörderische Träume" (1984) oder "Suspiria" (1977) oder ganz frisch: "It follows" (2015)

-dreh einfach mal den Ton ab und schau dir einen Horrorfilm an

-Ein Horrorfilm muss spannend und gruselig die Geschichte überbringen. Und da kann man schon viel erreichen ;-)

-Die Kameraeinstellungen bestimmen wie der Zuschauer die Geschichte sehen kann. Durch die Kameraarbeit ist es möglich Dinge geheim zu halten und andere Dinge offen zu legen. Außerdem haben imposante Bilder egal in welchem Genre die Möglichkeit Menschen zu fesseln und sie in die Welt eintauchen zu lassen. Gerade bei einem Horrorfilm empfinde ich

die Wahl der Perspektiven als sehr wichtig.

-Weil ich nur eins nehmen kann

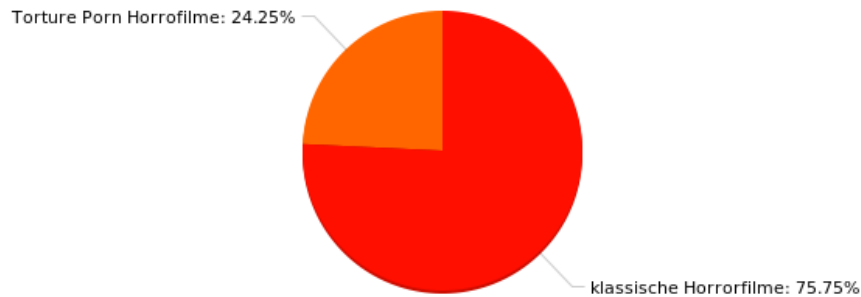
-Weil es bei meinem Lieblingshorrorfilm entscheidend ist. Natürlich wird kein Horrorfilm ohne wenig Licht, gruselige Musik, etwas Blut (Special Effects) und einen guten Kamerawinkel und Schnitt (und plötzlich sieht man die hässliche Fratze) auskommen. Doch ohne eine gute Story & Dramaturgie wird man durch diese klassischen Horror-Stilmittel nur einen zweitklassigen Horrorfilm erhalten, der ist wie jeder andere.

-Gruselige Musik macht den Film erst gruselig.

-"Musik ist der Träger der Emotionen" heißt es doch immer, ohne die richtige Musik funktioniert kein Horrorfilm

-Weil man, bspw. mit einem metaphysischen Schnitt noch mehr erzählen kann, und damit das Kopfkino effektiver angekurbelt werden kann

## 6. Magst Du mehr klassische Horrorfilme (wie z.B. Psycho) oder Torture Porn (wie z.B. SAW)



## 7. Und warum?

- Spannung und Grusel ist entscheidend. Wenn man zu viel zeigt, geht die Spannung verloren.
- Gewalt allein reicht mir nicht.
- hab mich noch nicht auf so viele klassische Horrorfilme eingelassen, wird aber bei Gelegenheit nachgeholt.
- weder noch.
- Die legen einfach mehr Wert auf Gruselmomente als auf reine Gewaltdarstellung
- Eigentlich mag ich beides => Die Abwechslung macht's.

- Haben meist interessantere Stories
- Alte Filme setzten mehr auf eine gruselige Atmosphäre, die größtenteils Kopfkino verursacht. Am spannendsten sind oft die Sachen, die nicht direkt gezeigt werden, weil man sie sich in der Vorstellung viel schlimmer ausmalt, als man sie zeigen kann.
- Torture Porn Horrorfilme beschränken sich größtenteils nur auf die Körperlichkeit. Das lässt sich nach Linda Williams dann sehr schön analysieren, aber langweilt

- doch sehr schnell.
- HOSTEL hat immer nur in jenen Momenten Anspannung bei mir erzeugt, kurz bevor es blutig wurde. Danach war's vorbei und vergessen. Klassische Horrorfilme setzen mehr auf die Psychologie. Da kann die Anspannung dann schon mal 2 ganze Stunden andauern.
- Torture Porn sind oft nicht spannend sondern nur grausam. Spannung erzeugt Horror, nicht Grausamkeit.
- Sie gehen einem näher. Ich denke wenn man

sich auf Horror einlässt muss er einen auch wirklich überzeugen, dass die Gefahr herrscht. Das können alte Filme meiner Meinung nach nicht so gut.

- "Psycho" ist natürlich ein schlechtes Beispiel, da dieser Film heute niemanden mehr hinter dem Ofen herholt. Tipp: änder das ab in einen großen Klassiker der 70er oder 80er Jahre, denn diese Ära gilt allgemein als die bestimmendste, einflussreichste und wegweisendste Zeit für die Entwicklung des Horrorfilms.

Pro:

- handgemachte Effekte (kein CGI-Splatter/-Blut)
- größtenteils synthetische Scores
- keine Wackelkamera bzw. Shutter-Effekte, um den Härtegrad zu kaschieren

-Ich habe das Gefühl, dass es bei Torture Porn (auch bei SAW) irgendwann nur noch um das verstümmeln von Körpern ging und die Handlung sich nur noch von Folterszene zu Folterszene schleppt. Zu

beginn der SAW-Reihe war dem nicht so.

Bei klassischen Horrorfilmen geht es eben (nach meiner Wahrnehmung) mehr um die Handlung, insbesondere wurden hier die Drehbücher auch durch Hitchcock und King geprägt. Und bei alten(!) Filmen mussten die Macher auch auf andere gestalterische Mittel zurückgreifen, Jumpscare gab es in der Form noch nicht.

-Die erzählweise war viel im Kopf des Zuschauer passiert.

-Ich finde es bewundernswert mit einer guten Geschichte und ihrer cleveren Umsetzung einen gruseligen Moment erzeugen zu können. Je subtiler desto besser. Ich finde es großartig mit der menschlichen Psyche zu arbeiten ohne jegliche Fantasien gleich auszusprechen oder zu zeigen.

Die Darstellung roher Gewalt und literweise Blut nehme ich eher als plump wahr und habe das Gefühl das dem Zuschauer mehr genommen als gegeben wird.

Ich halte es allerdings auch für eine Geschmackssache. Viele Menschen scheinen sich gerne zu ekeln. Ich gehöre nicht dazu.

-Torture Porn verlässt sich zu sehr auf die Gewalt, anstatt auf die Entstehung.

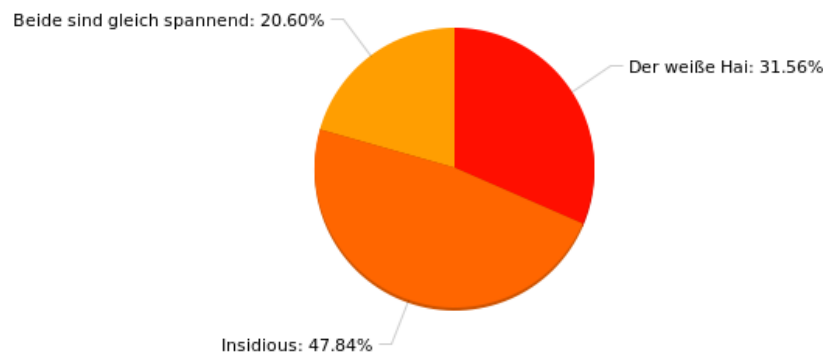
-Schwierig zu sagen, da es bei mir auf die Geschichte ankommt, ob ich einen Film mag oder nicht - und da gibt es sowohl bei den klassischen als auch bei den neuen gute und schlechte. Aber ich hab jetzt mal Torture Porn genommen, da du hier gleich meinen Lieblingsfilm genannt hast.

-Keine Ahnung. Einfach Geschmack

-Nackt und zerhackt ist ein Genre was mir persönlich nicht sehr zusagt.

Bei den Klassikern wurde auch mehr mit der Bilddramaturgie gearbeitet, wie beispielsweise bei ANGST aus den 1980ern.

**8. "Der weiße Hai" (1975) und Insidious (2010) liegen 35 Jahre auseinander. Welchen davon findest Du spannender?**



**9. Und warum?**

-Insidious empfinde ich eher als langweilig -wie viele aktuelle Horrorfilme. Ab und zu ein "Huschere" durch das Bild, begleitet von einem lauten Knalleffekt - das alleine erzeugt noch keine gruselige, spannende Stimmung. Irgendwie gibt es kaum noch Regisseure, die ihr Handwerk verstehen.

-Beim weißen Hai haben die Charaktere mehr tiefe. Man kann sich besser in sie rein versetzen. Außerdem ist der Ort wo alles spielt spannender. Das Meer schützt den

"Mörder" er kann immer und überall zuschlagen. Das macht mehr Angst als Geister. Es ist auch realer. Man kann sich dadurch mehr in die Lage versetzen. Und dann diese Abgeschnittenheit von der Außenwelt wenn sie mit dem Boot unterwegs sind. Keiner kann schnell helfen. Ähnlich wie bei The Thing.

-gute musikalische Untermalung und Story hatte auch was.

-Sehgewohnheiten haben sich geändert! Der Zuschauer (also auch ich) brauche weniger

Schnitte um zu verstehen auf was der Film oder Szenen hinaus möchte! Wir alle wissen wie ein Hai in echt aussieht, dadurch wird das Pappmasche Modell als Puppe enttarnt. Generell: Sylistisch kennen wir das Schema "weiße Hai" Suspense etc. schona auswendig. Neue Horrorfilme arbeiten manipulativer!

-Weil die heutigen Geisterfilme einfach nur Mist sind

-Früher war der weiße Hai der knaller, leider ist er aber auch in die Jah-



re gekommen.... Insidious ist gruselig, spannend usw...ich finde Insidious ist anderen paranormalen Filmen weit voraus gewesen, hier haben die Regisseure sich wirklich Gedanken gemacht. Der weiße Hai hingegen ist zu einem gemütlichen Sonntags-Nachmittags Film mutiert =)

-Insidious ist zwar spannenden aber ist so eine banale Story, dass es zu entfernt erscheint. Der weiße Hai hat eine viel interessantere Charakterausarbeitung und leitet den Zuschauer sehr langsam in das Thema, sodass die Story sehr plausibel erscheint.

-Abgesehen vom besseren Inszenierungs-Stil, zeigt Der weiße Hai eine mehr oder weniger reale Gefahr. Haie gibt es und es gibt Haiattacken auf Menschen.

Insidious zeigt einen komisch aussehenden Dämon (?), der so over the top ist, dass man ihn komplett in den Bereich der Phantasie drängt.

-Zugegeben, ich habe Insidious nicht gesehen. Aber "Jaws" ist perfektes Unterhaltungkino! Der Film hat glaubwürdige

Charaktere mit Stärken und Schwächen. Der Schauplatz ist realistisch, die Angst vor der Gefahr nachvollziehbar. Die handgemachten Effekte für die damalige Zeit toll und heute noch wirkt selbst der Hai realer als die Haie aus "Deep Blue Sea".

-Insidious vielleicht spannender weil man nach über 30 Jahren geschulter ist, Filme zu "lesen". Man hat durch Erfahrungen andere Erwartungen. Horrorfilme sind natürlich das erste Mal am besten.

-"Jaws" ist der erste Blockbuster ever, der damals etwas war und ausgelöst hat, was es vorher nicht gab. Ein sehr gut inszenierter Tierhorrorstreifen mit großartigen Darstellern, einer tollen Musik und wegweisend fotografiert. Mit persönlich gefällt sogar "Der weiße Hai II" noch ein Stück besser.

"Insidious" ist einer der wenigen herausstechenden positiven Beispielen der nicht enden wollenden Geistergrusel filmwelle der letzten Jahre. Der Streifen

macht allerdings seine Sache so dermaßen gut, daß er für meine Begriffe die Speerspitze dieser Bewegung darstellt. Eine intelligente Geschichte, sympathische Figuren und v.a. bei aller Übernatürlichkeit eine glaubhafte Auflösung der Geschichte gepaart mit exzellenten Kameraeinstellungen und raffiniertem Musikeinsatz ("Tiptoe through the Tulips" von Tiny Tim) werden dafür sorgen, daß "Insidious" auch nach Beendigung der Geisterfilmwelle zu einem modernen Klassiker heranreifen wird.

Somit sind beide Beispiele für ihr jeweiliges Subgenre als wegweisend und relevant zu bezeichnen - was sich eben auch an der Spannung auszumachen ist.

-Beide Filme noch nicht gesehen

-den zweiten nicht gesehen

-Hab Insidious nicht gesehen

-Der weiße Hai ist ein echter Klassiker.

## 10. Zuletzt die schwierigste Frage: Beschreibe in deinen Worten "Spannung beim Horrorfilm"

-Das Warten auf Dinge, die in der Realität hoffentlich nie eintreten werden, im Film aber schon.

-Angst vor dem Unbekannten ist wohl immer noch das Grusligste. Zugleich sollte man sich aber in die Person rein versetzen können. Also die Person sollte wie du und ich sein damit man beim schauen denkt, das könnte ich sein und das könnte mir auch passieren.

-intensität und schnelligkeit. kurz und knapp beschrieben :)

-Die Zusammenführung aller nötigen Gewerke im Film, in einer Art und Weise das spannung entsteht. Dabei gilt es dem Zuschauer gezielt Informationen vorzuenthalten.

-Wenn ich nicht den Verlauf der Handlung vorhersehen kann, die Psyche mit gefordert wird und man danach ein komisches Gefühl hat wenn man alleine in der Wohnung ist.

-Mal abgesehen von den ganzen Horrorklischees, wie zum Beispiel : Handy kaputt, kein Empfang usw.... Finde ich es spannend, wenn man voll und ganz mit dem Schauspieler mitfiebert, sich empathisch in die Person hineinversetzen kann und wenn plötzlich alles anders kommt als gedacht. Ich finde es spannend, wenn der

Film "kompliziert" wird. Hier spielt natürlich auch sound und music eine große Rolle, in wie fern wird der Zuschauer mit eingebunden, wie wird das Gefühl des Schauspielers vermittelt?

-Die Angst vor dem, was passieren kann.

-Diese Frage kann ich nicht wirklich beantworten. Selbst ein flacher Horrorfilm wie "Hostel" oder "Saw" kann spannende Momente haben. Spannung ist, wenn ich als Zuschauer so im Geschehen auf der Leinwand gefangen bin, dass ich alles um mich herum vergesse. Ein Gefühl des Angespanntseins (der sprichwörtliche Nervenkitzel). Das kann nur einen kurzen Augenblick dauern, oder vom ersten Filmbild bis zum Ende der Credits.

-Spannung ist, wenn man nicht weiß was kommt aber das schlimmste ahnt.

Leicht zu verwechseln mit der Überraschung: Nichts zu ahnen und dann erschrocken zu werden.

-Unabhängig davon, daß es beim Horrorfilm nicht zwangsweise um die Spannung geht (siehe z.B. den einzigartigen "The Cabin in the Woods"), versuch ich's mal so:

Ein "spannender" Horrorfilm vermag es eine

düstere, unbehagliche Atmosphäre zu erzeugen (durch die in den Fragen zuvor erwähnten eingesetzten Stilmittel Kamera, Sound, Musik, Effekte etc.), die den Zuschauer auf eine emotionale Achterbahnfahrt über 90 Minuten mitnimmt und ihn im besten Fall bis nach Filmende noch beschäftigt. I.d.R. führen sympathische Protagonisten dazu, dass der Zuschauer mit ihnen mitfiebert und -fühlt, sich mit ihnen ggf. sogar identifiziert. Interessanterweise funktioniert das v.a. bei Frauenrollen wie Neve Campbell aus "Scream", Heather Langenkamp aus "Nightmare - Mörderische Träume", Jamie Lee Curtis aus "Halloween", Sigourney Weaver aus "Alien" oder den Ladies in "The Descent".

Viel Erfolg bei der Arbeit, Ash

-Ein Horrorfilm ist spannend, wenn ich wirklich angespannt bin, mein Herz rast und ich wissen will wie es weiter geht. Ausschlaggebend ist es nicht ob ich alle 60 Sekunden erschrecke oder nicht. Natürlich ist ein Film der sich durch etwas unverwechselbar macht der Rede wert, aber wenn es "nur" die Perversion von Gewalt.

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname